

RECHERCHE SUR L'IMPLÉMENTATION D'UN BUS INTERACTIF EN FRANÇAIS

Présenté par

WILLIAM ANDREY CANO HERNANDEZ

SAMUEL ARTURO SIERRA MORENO

BIBIANA MONTEALEGRE BARRETO

UNIVERSIDAD ECCI

FACULTÉ D'HUMANITÉS

LANGUES MODERNES

BOGOTÁ

2015

RECHERCHE SUR L'IMPLÉMENTATION D'UN BUS INTERACTIF EN FRANÇAIS

Présenté par

WILLIAM ANDREY CANO HERNANDEZ

SAMUEL ARTURO SIERRA MORENO

BIBIANA MONTEALEGRE BARRETO

PROJET D'INVESTIGATION POUR OBTENIR LE DIPLÔME COMME PROFESSIONNEL
EN LANGUES MODERNES

Professeur

ANGELICA CASALLAS

DIPLÔMÉE D'UNE LICENCE EN LANGUE ÉTRANGÈRE

UNIVERSIDAD ECCI

FACULTÉ D'HUMANITÉS

LANGUES MODERNES

BOGOTA

2015

Note d'Approbation

Président du jury

Jury 1

Jury 2

Bogotá, le ____ août 2015

Remerciements

Nous souhaitons remercier quelqu'un Dieu qui nous a donné la volonté, la santé et le courage pour la réalisation de ce travail.

Nous exprimons nos profonds remerciements à notre directrice de mémoire, la professeur Angélica Casallas, diplômée d'une licence en langue, pour l'aide compétente qu'elle nous a apportée, pour sa patience et son encouragement à finir cette recherche.

Nous remercions notre famille, pour l'amour, l'enthousiasme, les valeurs inculquées et pour le soutien de poursuivre nos rêves et nos objectifs.

Nous tenons à remercier toutes les personnes que de manière directe ou indirecte ont contribué au développement de cette recherche pendant tout le processus.

Merci beaucoup !

Résumé

Ce projet de recherche vise à déterminer la possibilité d'implémenter un bus interactif en français et ses outils technologiques qui contribuent aux étudiants de la filière des Langues Modernes de l'université ECCI à avoir un espace de rapprochement et d'interaction avec la langue française. Avec cette proposition les étudiants pourront avoir des espaces dessinés pour la réflexion, la pratique et l'amélioration de leurs compétences communicatives. En outre, ils auront l'option de choisir les sujets d'intérêt d'après leurs nécessités.

Dans cette recherche, nous justifions l'importance de faire l'incorporation des outils interactifs pour tous les étudiants qui veulent améliorer leurs compétences avec cette langue et nous établissons l'objectif général qui est de promouvoir l'utilisation de la langue française à travers des outils ludiques et technologiques. En ce qui concerne le cadre de référence, nous montrons les différentes entités qui ont établi ces types de stratégies ludiques et interactifs. De même, le dessin méthodologique est décrit, expliquant le type de recherche utilisée. Étant donné que ce projet de recherche est désigné pour connaître les points de vue des étudiants et des employés de l'université sur la viabilité de l'implémentation de notre recherche.

Après, nous faisons l'analyse des données obtenues à travers les instruments utilisées et fondés sur cette analyse, nous donnons les conclusions et les recommandations pour l'intervention de cette recherche qui permettra de faire l'implémentation et l'utilisation d'un bus interactif en français.

Nous espérons que cette recherche sera la base pour des projets futurs qui cherchent des espaces appropriés pour la créativité, le travail indépendant et la réflexion dans des environnements de communication fondés dans la technologie et les outils d'interaction.

Mots clefs: *Interactif, bus, motivation, ludique, auto-apprentissage, technologie, outils.*

Abstract

This research project looking to determinate the possibility of implementing an interactive bus in French language with technological tools that contribute to the students in the career of modern languages at ECCI University having spaces of approach and interaction with that language. With this proposal, the students will have designed spaces for reflection, practice and improvement of their communicative skills. Furthermore, they will have the option to choose the topics of interest according to their needs.

In the project it is justified the importance of incorporation interactive tools for all students that want to improve their skills with the language and it is also established that the general objective is to promote the use of the French language through didactic and technological tools. As regards the reference framework, it shows the different entities that have established these types of ludic and interactive strategies. Similarly, the methodological design is described, explaining the type of investigation used. Given that this research project was designed to know the points of view of students and employees of the University about the viability of the implementation of this study.

Then the project is finished with the analysis of data obtained through the instruments used. And based on this analysis, it gives conclusions and recommendations for the intervention of this research that will produce the implementation and use of an interactive bus in French.

It is expected that this research is the basis of future projects seeking appropriate spaces for creativity, autonomous work and reflection in communication environments reached half by technology and half by interaction.

Keywords: *Interactive, bus, motivation, ludic, self-learning, technology, tools.*

Table de Matières

Introduction.....	11
1. Problématique.....	12
1.1 Position du problème.....	12
1.2 Formulation du problème.....	13
2. Pertinence de la recherche.....	14
3. Objectifs.....	16
3.1 Général.....	16
3.2 Spécifiques.....	16
4. Cadre de Référence.....	17
4.1 Police Nationale.....	17
4.2 Maloka.....	19
4.3 ETB.....	20
4.4 Le Bus Bilingue.....	21
4.5 Le Bus Interactif du Sena à Cali.....	21
5. Cadre Théorique.....	23
5.1 Nouvelles technologies dans l'éducation.....	23
5.2 L'utilisation du numérique et des TIC à l'école.....	24
5.2.1 Enseigner avec le numérique.....	25
5.3 La Semaine de l'apprentissage mobile à l'Unesco.....	26
5.4 Encyclopédie Universalis.....	27
5.4.1 Nécessaire évolution des systèmes éducatifs.....	28
5.4.2 Lieux et temps de l'enseignement modifiés.....	28
5.4.3 La forme magistrale du cours remise en cause.....	29

5.5 Nouvelles technologies dans l'enseignement des langues	30
5.6 Les outils multimédia d'aide à l'apprentissage des langues	30
5.7 La conception d'environnements multimédias	31
5.8 Les matériels audiovisuels dans l'apprentissage d'une langue étrangère	32
5.8.1 Communautés d'apprentissage en ligne.....	32
5.8.2 Les documents audiovisuels.....	33
5.9 L'aspect ludique dans l'apprentissage de langues étrangères	34
5.10 Auto-apprentissage d'une langue étrangère	35
6. Dessin méthodologique.....	38
6.1 Type d'investigation utilisée	39
6.1.1 La recherche qualitative – descriptive	39
6.2 Sources de collecte de l'information.....	40
6.2.1 Les sources d'information primaires.....	40
6.2.2 Les sources d'information secondaires	42
6.3 Échantillon	42
6.4 Techniques de recueil de l'information.....	43
7. Résultats.....	45
7.1 Présentation des données (tableaux et figures)	45
7.2 Manière d'analyser les données obtenues	51
7.3 Interprétation des résultats et discussion.....	52
7.4 Résumé de l'analyse de données.....	63
8. Conclusions.....	66
9. Recommandations pour l'intervention.....	68
10. Références bibliographiques.....	70
Annexes.....	73

Liste de Tables

Table 1. Catégorie 1 – Motivation et besoin.....	53
Table 2. Catégorie 2 – Viabilité.....	56
Table 3. Catégorie 3 – Opportunités commerciales et d'apprentissage.....	58
Table 4. Catégorie 4 – Activités.....	61

Liste de Figures

Figure 1. Des étudiants interrogés par semestre.	45
Figure 2. Des étudiants interrogés question 1.	46
Figure 3. Des étudiants interrogés question 2.	46
Figure 4. Des étudiants interrogés question 3.	47
Figure 5. Des étudiants interrogés question 4.	47
Figure 6. Des étudiants interrogés question 5.	48
Figure 7. Des étudiants interrogés question 6.	48
Figure 8. Des étudiants interrogés question 7.	49
Figure 9. Des étudiants interrogés question 8.	49
Figure 10. Des étudiants interrogés question 9.	50
Figure 11. Analyse FFOM	64

Introduction

Actuellement en Colombie le rapprochement avec les langues étrangères a augmenté de manière significative, et il a réveillé l'intérêt dans les personnes d'apprendre une nouvelle langue qui leur permet de communiquer d'une façon opportune et facile avec le monde extérieur.

L'université ECCI s'est engagée avec la formation professionnelle de plusieurs Colombiens. C'est pour quoi elle doit promouvoir, implémenter et offrir, dans la filière des Langues Modernes ; des espaces ludiques où les étudiants peuvent pratiquer et améliorer leurs compétences à travers les outils interactifs.

À partir de cela, cette recherche vise à proposer une expérience unique, nouvelle et créative dans l'université ECCI. Elle permettra aux étudiants de s'amuser d'un endroit où ils pourront voir, écouter, sentir et parler à travers des scènes dessinées en français de manière amusante et active, ainsi que, d'utiliser des outils technologiques et ludiques pour améliorer et renforcer leurs compétences avec la qualité et l'efficacité des processus de formation professionnelle, qui sont nécessaires pour être compétents et intégraux.

De la même manière, ce projet a pour but de promouvoir l'usage d'outils ludiques qui permettent le divertissement et le rapprochement d'une langue étrangère, en intégrant les technologies de l'information et de la communication. Nous savons que ce type d'espaces interactifs améliore l'usage créatif du temps libre, promeut l'expérimentation, le raisonnement et l'intérêt de développer une expérience communicative de manière logique et émotionnel.

Nous présentons donc cette recherche, qui a été faite auprès des étudiants de septième à dixième semestre et auprès de l'opinion de quelques employés de l'université, et aussi avec l'aide du professeur qui a dirigé ce projet.

1. Problématique

1.1 Position du problème

L'université ECCI s'est engagée depuis plus de 30 ans avec la qualité et la responsabilité sociale et elle est l'une des pionnières en offre d'un programme de formation professionnelle en Langues Modernes. Sa mission est aussi fondée sur le perfectionnement de ses processus appliquant et générant des connaissances pour l'innovation, l'amélioration de la qualité de vie, le développement social et économique de l'environnement mondial et local.

En plus de cela, l'université a acquis de grands défis devant l'éducation et la reconnaissance institutionnelle, voilà pourquoi elle doit préparer et élaborer des outils compétitifs et professionnels qui répondent aux exigences du marché. Elle doit également promouvoir et développer des stratégies supplémentaires qui permettent aux étudiants de pratiquer et de consolider leurs connaissances d'une langue étrangère et même de motiver l'ensemble pour que la communauté éducative ait accès de manière facile et gratuite aux nouvelles technologies de l'information.

Cependant, il est important de préciser que l'université n'a pas d'espaces de loisirs qui favorisent l'interaction avec une langue étrangère comme le français. En effet, les laboratoires que possède l'université sont uniquement destinés au développement des classes et la bibliothèque, même si elle dispose d'une excellente variété de matériel bibliographique, il y n'a pas de ressources multimédia qui permettent aux étudiants d'interagir de manière ludique avec la langue française.

Actuellement, les cours de français sont donnés dans une salle de classe et le professeur accomplit un rôle important dans le processus d'apprentissage de la langue. Il facilite l'apprentissage. Les étudiants doivent cependant effectuer un travail autonome pour renforcer

leurs connaissances. Mais rarement les étudiants ont été amenés aux laboratoires afin de travailler avec des outils technologiques, puisque l'université ne dispose pas d'assez d'espace pour l'enseignement et le divertissement ludique. En outre, les outils technologiques qui ont ces espaces ne sont pas souvent en bon état et les étudiants ne peuvent pas les utiliser pleinement.

Donc, Il est nécessaire d'implémenter de nouvelles stratégies pour que les étudiants profitent des outils technologiques et élargissent aussi leurs connaissances.

1.2 Formulation du problème

Peut l'implémentation d'un bus interactif en français motiver les étudiants de la filière des Langues Modernes pour qu'ils puissent plus facilement améliorer, renforcer et pratiquer leurs compétences dans la langue française ?

2. Pertinence de la recherche

L'humanité vit actuellement une révolution technologique grâce aux grands progrès et au développement des technologies de l'information et de la communication, la communauté universitaire a essentiellement changé dans l'utilisation de la technologie, les réseaux de communication, le développement rapide de la technologie et de la globalisation de l'information, par conséquent, il est important d'implémenter dans l'université ECCI des outils d'enseignement, des espaces d'interaction, les loisirs et la motivation qui facilitent le rapprochement avec la langue française à travers l'aspect ludique.

De plus, les outils technologiques favorisent le développement des habiletés, ils promeuvent plusieurs moyens d'apprendre et aussi ils génèrent de nouveaux styles et des méthodes dans les étudiants, en conséquence, nous proposons l'implémentation d'un bus interactif bilingue qui permet aux étudiants du programme des Langues Modernes, d'avoir un espace ludique où ils peuvent développer leurs compétences et leurs aptitudes dans cette langue. Un endroit où les étudiants peuvent également pratiquer et approfondir des sujets d'intérêt en ce qui concerne la musique, la lecture, les jeux, les vidéos, les chats et les informations en général.

Un bus interactif bilingue permet aux étudiants d'interagir, de se distraire et de se motiver pendant le processus de formation universitaire et professionnelle. De la même façon, ces outils technologiques offrent diverses activités et fonctions qui font les moments de distraction soient plus élevés que dans un autre domaine. Par ailleurs, ce type de jeux interactifs améliore l'utilisation créative du temps libre et promeut l'expérimentation, le raisonnement et l'intérêt de développer une expérience de communication entre les participants.

Ce bus interactif vise à créer une expérience unique de l'innovation et de la créativité pour que les gens puissent voir, entendre, sentir et parler à travers des scénarios dessinés de façon active et distrayante. Ces activités sont adressées à tous les étudiants des Langues Modernes. Grâce à elles, ils pourront utiliser des outils didactiques qui promeuvent le divertissement et le rapprochement avec une langue étrangère, associés aux technologies de l'information et de la communication.

D'autre part, l'université bénéficiera avec l'implémentation de cette recherche, puisque les facultés d'ingénierie et de commercialisation pourraient faire partie de la réalisation de ce grand projet et cela aurait un grand impact social car il serait voyant et intéressant pour le programme des Langues Modernes et de la communauté en général. L'université ECCI aurait la reconnaissance pour son innovation technologique et la contribution au développement social à travers les nouveaux projets.

3. Objectifs

3.1 Général

- Promouvoir l'utilisation de la langue française à travers des outils ludiques et technologiques qui permettent aux étudiants des Langues Modernes d'améliorer leurs habiletés dans la langue française.

3.2 Spécifiques

- Implémenter un espace alternatif où les étudiants puissent pratiquer de manière facile, spontanée et didactique la langue française.
- Encourager tous les étudiants du programme des Langues Modernes à utiliser l'aspect ludique et la récréation comme une source de divertissement et de dextérité.

4. Cadre de Référence

Aujourd'hui, les circonstances semblent avoir changé significativement. En premier lieu, les nouvelles technologies permettent de développer des contenus et des services qui n'ont pas de comparaison avec n'importe quel milieu interactif du passé. De plus, les réseaux de télécommunications et les systèmes numériques de transmission ont atteint une reconnaissance remarquable.

C'est la raison pour laquelle, de nos jours différentes entités éducatives, commerciales et gouvernementales ont opté pour utiliser des outils interactifs afin de promouvoir le développement intégral de compétences et d'habiletés qui permettent d'augmenter l'intérêt dans différents climats éducatifs et sociaux. Alors, nous présentons chacun des antécédents trouvés et ce qu'ils apportent à cette recherche. Ces projets peuvent être analysés sous différents points de vue, parce qu'ils ne se trouvent pas seulement au niveau local mais quelques-uns ont une approche internationale pour avoir de différentes perspectives par rapport au thème qui est objet d'étude. Nous décrirons donc certaines institutions qui ont mis en application de nouvelles stratégies technologiques comme c'est le cas du bus interactif.

4.1 Police Nationale

Tel est le cas de la Police Nationale qui à travers la Division des stupéfiants a mis en place un bus interactif le 17 mars 2011 avec la stratégie de prévention visant à informer les enfants, les jeunes et les adultes sur les méfaits produits par l'utilisation des substances hallucinogènes et psychoactives. Ce moyen de transport portable sert de mécanisme pour les personnes qui visitent et interagissent à travers les jeux de loisirs et d'événements culturels. Elles s'aperçoivent ainsi prennent conscience des effets néfastes de la consommation de substances hallucinogènes.

Le Bus Interactif dispose d'une salle virtuelle composée de 14 ordinateurs d'une connexion par satellite à Internet, d'un home cinéma, d'un téléviseur LCD, d'un vidéoprojecteur, d'un lecteur DVD. Cette salle est appropriée aux enfants et aux jeunes. Elle possède également une estrade mobile où le public peut apprécier différentes manifestations culturelles et artistiques contre la consommation de substances. En plus il y a une plate-forme élévatrice pour des personnes handicapées.

Cette stratégie est utilisée dans n'importe quel collège des 20 localités de la ville de Bogotá, pour motiver la citoyenneté à participer et à comprendre les facteurs de risque et de dommages associés à la production, au trafic et à la consommation, à travers ce moyen technique, technologique et interactif.

Actuellement, la Police Nationale a réalisé divers parcours par tous les départements de la Colombie en faisant connaître ce bus interactif. Les résultats de ces visites ont aussi été favorables dans de nombreux départements et il a éveillé l'intérêt de mettre en application une stratégie similaire qui attire l'attention des adolescents et des jeunes.

De plus, dans le village de Yumbo Valle, le secrétariat de la paix et la coexistence de Yumbo continue sa campagne de prévention de l'usage de drogues par les jeunes de la ville. Il a comme allié la Division des stupéfiants de la Police Nationale, qui apporte cette fois son Bus Interactif à la ville.

Le groupe DARE¹ est un programme éducatif de la collaboration entre la Police Nationale et les différentes écoles, afin de prévenir l'usage et l'abus de drogues chez les jeunes, de leur apprendre à devenir des membres productifs de leur communauté, en fournissant aux adolescents des informations nécessaires qui leur permettent de vivre une vie libre de drogues, d'alcool et de

¹ DARE : Drugs Abuse Resistance Education – est un groupe de la Dirección Antinarcóticos de la Police Nationale

violence ; en établissant des relations positives entre la famille, l'environnement social et les autorités.

Le véhicule se trouve, l'après-midi, aux environs de la mairie, dans la Place du Parc Belalcázar, où les étudiants de divers établissements d'enseignement de Yumbo ont connu et ont appris sur les conséquences de l'utilisation de ces substances.

4.2 Maloka

L'essor des nouvelles technologies a fait que les outils interactifs soient un point de référence pour une croissance continue, c'est le cas du Centre interactif Maloka, qui a ouvert ses portes aux visiteurs le 04 décembre 1998, il se convertissait au premier centre interactif de science et de technologie en Colombie, ce mégaprojet culturel et éducatif est ouvert 10 mètres sous terre pour donner la bienvenue à un territoire magique avec 17.000 mètres carrés de science, de technologie et d'innovation. Ici les personnes peuvent profiter d'un parcours fascinant dans lequel les visiteurs pourront comprendre et découvrir d'une forme ludique les critères scientifiques, technologiques, culturels et éducatifs qui ont influé sur la construction d'une identité nationale. De plus, on peut apprendre sur une culture citadine, la ville, l'univers, le gaz et le pétrole, la biodiversité, la vie, les monstres marins, le mouvement et d'autres sujets avec presque 200 modules qui montrent aux visiteurs le côté amusant de la science et de technologie.

Tout cela a fait que Maloka se positionne comme symbole de Bogotá, au niveau national comme synonyme d'innovation, de créativité, de travail en équipe, d'éducation non formelle et démocratisée, avec un sens d'appartenance, d'honnêteté, de transparence, d'amour et de confiance dans le pays.

Pour tel motif, nous pouvons déduire que l'implémentation des outils interactifs à l'intérieur des institutions éducatives augmente les possibilités d'inclusion sociale des étudiants et elle les change en agents actifs de changement.

4.3 ETB

L'ETB² dispose des portails interactifs qui ont fait du bien à plus de 85 mille enfants de Bogotá. Ces centres interactifs sont placés dans les localités de Suba, Bosa, Fontibón, Kennedy, Santafé, Usaquén, Puente Aranda, Engativá, Tunjuelito, Ciudad Bolívar, Sumapaz et San Cristobal et selon Gladis Ángulo, leader du projet "Internet entre tod@s", le portail le plus visité est celui du Tercer Milenio qui a fait du bien à 1.360 enfants cette année.

Le programme "Internet entre tod@s" consiste dans une ouverture de portails dans lesquels l'ETB dispose des ordinateurs à la pointe de la technologie connectés à Internet pour usage des communautés par les conventions qui favorisent les étudiants de classes sociales défavorisées. Les organisations communautaires et les groupes d'intérêt qui requièrent l'accès au réseau.

Ce programme propose un nouveau point de vue face à la forme traditionnelle comme la société conçoit l'éducation, ce qui fera le pas d'une éducation plus fluide et avec une présence plus facile vers des formes plus interactives et virtuelles d'éducation massive ou personnalisée à travers le réseau.

La participation dans ce programme est ouverte aux enfants, aux petites filles, aux jeunes, aux adultes qui peuvent bénéficier et avoir l'accès aux nouvelles technologies et aux propres contenus des processus éducatifs.

² L'ETB: Empresa de Telecomunicaciones de Bogotá

4.4 Le Bus Bilingue

Le Bus Bilingue a été créé à Paris en 2010 pour un comité pédagogique. Ce comité assure le suivi et l'évolution des programmes, de plus, il est composé d'experts de la langue anglaise et de l'éducation: professeurs d'anglais, experte en phonétique anglaise, expert en pédagogie et consultants professionnels.

La Fondation le bus bilingue a pour l'objectif l'apprentissage de l'anglais de façon ludique et collective pour les enfants de 3 à 11 ans. La Fondatrice est intransigeante sur la qualité de l'enseignement et la joie des enfants de se retrouver dans leur atelier hebdomadaire comme si c'était ses enfants

La mission est de construire les fondations du bilinguisme chez l'enfant; les sons, les rythmes, la confiance et surtout, le désir d'apprendre l'anglais et de s'ouvrir à d'autres cultures. Plus que de simples cours d'anglais, l'enfant adopte sa deuxième langue en chantant et en jouant.

Le programme pédagogique est ludique et novateur alternant chants, jeux et histoire, tout pour apprendre l'anglais en s'amusant. Il s'adapte aux différents âges et niveaux afin que chaque enfant puisse s'épanouir pleinement. Les séances durent 1 heure et ont lieu une fois par semaine.

Les animatrices anglophones sont sélectionnées en fonction de leur expérience, leur professionnalisme et leur contact avec les enfants. Elles interviennent à l'école, à domicile ou dans un lieu adapté avec des groupes de maximum 8 enfants. Ils sont votre partenaire dans votre objectif d'ouvrir les horizons de votre enfant. Selon Kathryn Baxter-Cravatte « C'est bien pour cela que déjà plus de 700 familles nous font confiance ». (Le bus bilingue, 2010).

4.5 Le Bus Interactif du Sena à Cali

Le bus interactif est un bureau mobile disposé par le Service National d'Apprentissage SENA, afin d'arriver aux milliers des habitants du Valle del Cauca qui requièrent des

informations à propos des opportunités de travail et qui seront à la portée de la communauté dans les municipalités du département y compris Cali.

Ce bus se compose basiquement de six chambres avec des portables, quatre pour une auto-consulte et deux pour des orientations - et une zone pour recevoir des ateliers et des instructions.

Selon Jorge Humberto Peña, leader de l'Agence Publique d'Emploi SENA - en Valle del Cauca « il y a plusieurs personnes économiquement défavorisées qui ont des difficultés à se déplacer jusqu'à l'une des Agences de l'Emploi, par problèmes de transport. Il y a aussi des personnes avec des limitations physiques et à mobilité réduite. Ce bus interactif ira donc jusqu'aux communautés pour leur prêter tous ses services ».

Le bureau mobile du SENA a été présenté dans son siège principal du quartier Salomia de Cali où il est déjà fréquenté par des élèves de l'institution et des personnes intéressées par des opportunités de travail.

En résumé, les outils interactifs ont aidé pour que la Colombie augmente les possibilités éducatives, puisque, initialement le courrier électronique était utilisé comme média unique.

Actuellement, d'autres canaux se sont incorporés comme Skype, des chats, des plates-formes virtuelles, etc., qui ont réduit la brèche digitale dans le pays.

5. Cadre Théorique

Nous allons aborder ce cadre théorique fondés sur les études que nous avons réalisées au préalable associées à cette recherche. Les nouvelles technologies sont peu nombreuses, cependant il y a certains antécédents sur des moyens interactifs utilisés dans d'autres climats qu'on considère importants de souligner due à leur incidence et à leur relation avec notre projet. Le cadre théorique de ce projet a été fait pour trouver l'information mise en relation avec cette recherche. Bien que le marché offre une grande variété d'outils pour l'interaction avec une autre langue, pour cette recherche, nous tiendrons compte de méthodes d'enseignement aux nouvelles technologies pour vraiment améliorer l'éducation et le rapprochement avec la langue française.

5.1 Nouvelles technologies dans l'éducation

Les nouvelles technologies tiennent une place prépondérante dans la génération actuelle. Les appareils numériques font partie de son quotidien en dehors de l'école. Grâce à l'internet, les jeunes peuvent désormais accéder à une multitude d'informations, de contenus et de ressources. Une série de ruptures technologiques se profilent actuellement et laissent penser que nous ne sommes encore qu'aux prémices de la révolution du numérique.

Dans un article écrit sur la page sony.fr David Millar explique que les professeurs doivent s'adapter aux nouvelles méthodes d'apprentissage et essayer d'exploiter ce phénomène pour optimiser l'apprentissage en salle de classe. En plus de faire la leçon et de présenter les ressources pédagogiques, les professeurs doivent adapter leurs méthodes d'enseignement aux nouvelles technologies pour vraiment améliorer l'éducation.

Contrairement à la génération précédente qui utilisait plus volontiers les ressources papier traditionnelles, les jeunes accros du numérique ne fréquentent pas beaucoup les bibliothèques.

Les élèves n'apprennent plus de la même manière qu'auparavant et la technologie a un impact direct sur l'apprentissage et les professeurs doivent décider de laisser les élèves utiliser les outils technologiques pour une partie de sa leçon.

En plus, David Millar argumente que l'impact des technologies informatiques sur l'apprentissage a démontré une amélioration à différents niveaux: participation, motivation, apprentissage autonome, participation des parents et allongement du temps d'apprentissage de l'élève. (Sony Corporation, 2004 – 2015).

Par exemple, le Ministère de l'Éducation Nationale en France a pris les TIC³ dans la modernisation du système éducatif, au niveau du gouvernement, du système, des pratiques pédagogiques et des apprentissages que du marché des ressources.

5.2 L'utilisation du numérique et des TIC à l'école

Selon le site électronique du Ministère de l'Éducation nationale en France education.gouv.fr l'école contribue au projet d'une société de l'information et de la communication pour tous. Elle forme les élèves à maîtriser ces outils numériques et prépare le futur citoyen à vivre dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment. Un espace numérique de travail (ENT) est un ensemble de services numériques proposés à l'établissement scolaire et à sa communauté éducative sous forme de portail web unique et sécurisé. Depuis 2009, le Ministère de l'Éducation Nationale expérimente dans douze académies l'utilisation de manuels scolaires numériques au collège. Ces manuels scolaires sont accessibles au collège et à la maison, via les espaces numériques de travail, Ils permettent d'alléger le cartable des élèves, de mettre à leur disposition des ressources numériques pédagogiques innovantes et de développer de nouveaux usages pédagogiques. Les enjeux de la maîtrise des TIC et de l'internet doivent être perçus et

³ TIC : Technologies de l'Information et de la Communication

compris par les élèves et futurs citoyens. Il est indispensable de les accompagner vers une véritable maîtrise des concepts leur permettant d'utiliser au mieux ces outils, dans une société de l'information et de la communication en rapide évolution.

Afin d'accompagner les enseignants et les élèves dans les nouveaux usages de l'internet, l'éducation nationale, a mis en place le site Internet responsable. Il offre un point d'entrée unique vers des ressources destinées à favoriser la maîtrise et l'usage responsable des réseaux et des services numériques. Il propose un accès aux textes réglementaires, des guides pratiques, des ressources, des actualités sur les TIC à l'école, etc. (Ministère de l'Éducation Française, 2015)

5.2.1 Enseigner avec le numérique

La diffusion des usages du numérique dans l'enseignement constitue un puissant levier de modernisation, d'innovation pédagogique et de démocratisation du système scolaire. Selon le collège d'études mondiales Ingrid Noguera exprime que le numérique est également un formidable outil d'inclusion des enfants en situation de handicap. La direction du numérique pour l'éducation assure la mise en place et le déploiement du service public du numérique éducatif. Elle dispose d'une compétence générale en matière de pilotage et de mise en œuvre des systèmes d'information. Par son origine, son ambition, ses missions et son organisation, elle incarne la stratégie numérique du ministère, un enjeu majeur pour l'école et la réussite des élèves.

L'équipement des écoles, collèges et lycées a progressé au cours de ces dernières années. Tous les enseignants sont concernés par l'usage des outils propres aux TIC et leur intégration dans les pratiques pédagogiques. Au sortir de sa formation universitaire, tout nouvel enseignant doit avoir acquis les compétences d'usage et de maîtrise raisonnée de l'information et de la communication dans sa pratique professionnelle.

D'ailleurs, le collège d'études mondiales explique que les transformations économiques, politiques et technologiques ainsi que le développement et la diffusion accélérés du savoir dans tous les domaines de l'activité humaine, rendent de plus en plus difficile le monopole de la connaissance. L'objectif est de développer les usages des produits multimédias éducatifs pour mieux préparer l'homme, le citoyen et le professionnel de demain à être à la fois vigilants et adaptés au monde qui les entoure.

La révolution technologique en cours provoque des changements structuraux fondamentaux dans plusieurs processus aussi bien individuels que collectifs et représente pour le savoir et sa diffusion à la fois un défi et un potentiel énorme. L'usage des technologies de l'information et la communication dans l'éducation ouvre un espace de réflexion et d'analyse interdisciplinaire sur les transformations de l'éducation et des institutions éducatives, la relation professeur/étudiant, la coopération éducative dans un monde global et la perspective sociale de l'e-learning à l'université sont profondément modifiées grâce aux possibilités offertes par les TIC. (Collège d'études mondiales, 2011).

5.3 La Semaine de l'apprentissage mobile à l'Unesco

La mission de l'UNESCO⁴ est de contribuer à la construction de la paix, à la réduction de la pauvreté, au développement durable et au dialogue interculturel, et l'éducation a toujours été considéré comme l'une de ses activités principales pour atteindre cet objectif. L'Organisation défend une vision holistique et humaniste de l'éducation de qualité dans le monde entier et la conviction selon laquelle l'éducation joue un rôle fondamental dans le développement humain, social et économique.

⁴ L'UNESCO : l'Agence spécialisée su système des nations Unies.

Dans l'édition 2015 de la Semaine de l'Apprentissage Mobile, l'UNESCO explorera comment la technologie mobile peut permettre d'améliorer l'éducation des filles et des femmes et d'accélérer leur apprentissage. L'événement offrira aux participants un lieu d'information sur les programmes et contenus technologiques qui facilitent l'apprentissage pour les femmes et les filles ainsi que pour les hommes et les garçons. Des approches respectueuses de l'égalité des genres dans l'application et l'utilisation des TIC dans l'éducation seront abordées en vue de parvenir à une plus grande inclusion et égalité. L'objectif principal l'édition 2015 est d'assurer que les nouvelles technologies – des téléphones portables de base aux tablettes électroniques dernier cri – ouvrent la porte à de nouvelles possibilités éducatives et aident à promouvoir l'égalité des genres dans l'éducation et au-delà. (Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, 2015).

5.4 Encyclopédie Universalis

Le problème de l'avenir des bibliothèques est l'élaboration, la diffusion et la conservation de la documentation électronique à l'heure de la communication à distance. L'évolution récente qui conduit de la gestion informatisée des documents à la numérisation des contenus représente sans aucun doute une révolution profonde de savoir et de recherche. Globalement, grâce aux nouvelles technologies de l'information et de la communication, la possibilité existe maintenant d'ouvrir plus largement l'accès aux documents et à leurs usages, que ce soit par les réseaux distants ou grâce à la souplesse de la mise à disposition.

D'après l'encyclopédie Universalis, les nouvelles technologies de l'information et de la communication influent directement sur les deux missions fondamentales de l'école que sont la transmission du savoir et la socialisation des jeunes. Plus de trente ans après les premières expériences d'introduction de l'ordinateur dans la formation, la société commence seulement à

percevoir concrètement les modifications qu'elles induisent dans le quotidien du système scolaire, dans ses lieux, ses temps et ses enseignements.

Selon l'encyclopédie Universalis les transformations du système éducatif sous l'effet des TIC peuvent être analysées de trois points de vue. Le premier est relatif à la nécessité, voire à l'obligation, de faire évoluer les contenus et les compétences à enseigner. Le second réside dans l'intérêt éventuel que ces nouveaux outils peuvent apporter à la pédagogie et en dernier lieu, les technologies nous interrogent sur la place que l'école doit prendre dans la société de la connaissance qui se dessine de nos jours. (Encyclopaedia Universalis, 2015).

5.4.1 Nécessaire évolution des systèmes éducatifs

La place prise par les technologies de l'information et de la communication dans l'économie mondiale lance un véritable défi aux universités et établissements d'enseignement technique. En dehors des secteurs de l'informatique, des télécommunications et de l'audiovisuel, ce sont tous les domaines techniques qui sont concernés par la nécessité de former les ingénieurs et les techniciens que la société actuelle requiert. Il s'agit donc de prendre en compte dans l'enseignement technologique et professionnel, et ce à tous les niveaux, les techniques et les concepts mis en œuvre dans les nouveaux outils créés grâce aux technologies de l'information et de la communication. (Encyclopaedia Universalis, 2015).

5.4.2 Lieux et temps de l'enseignement modifiés

Depuis plus d'un demi-siècle, l'objectif principal des réformes des systèmes éducatifs est de mieux répondre aux impératifs du développement industriel et à la demande croissante – en qualité comme en quantité – de formation. Les nouveaux usages qu'elles permettent bousculent en effet le cadre « classique » de l'enseignement qui s'est construit depuis toujours autour d'une trilogie invariable: l'horaire du cours-la salle de classe ou l'amphithéâtre-la discipline enseignée.

La forme du cours de l'enseignant, sa durée, son inscription dans l'espace, que nous connaissons tous, qui nous semblent si évidentes, sont en pleine mutation après avoir si peu changé au cours des siècles. Les technologies de l'information et de la communication ont été perçues comme l'essor des théories de l'apprentissage, progrès des sciences cognitives, réflexion sur la didactique des disciplines, mise en application des théories comportementalistes ou constructivistes et développement des technologies de l'éducation. Il y a encore peu de temps, il n'existait réellement qu'un lieu d'enseignement qui était la salle de cours quelle qu'en soit la forme. Toute autre alternative n'était qu'un palliatif. On s'adressait à l'enseignement à distance quand il était impossible de fréquenter un établissement classique. Dorénavant, il est en effet possible d'offrir à des étudiants éloignés d'une université un accès à l'enseignement supérieur. (Encyclopaedia Universalis, 2015).

5.4.3 La forme magistrale du cours remise en cause

D'accéder à des ressources pédagogiques de toute nature (documents textuels, iconographiques ou sonores). Le réseau doté de ses moteurs de recherche est une source d'information extraordinaire à la disposition de la communauté éducative. De nombreux enseignants soulignent la difficulté de se libérer des contraintes d'espace et de temps. La présence réelle des élèves dans une salle de classe est même souvent perçue comme une condition de l'éducation. Nous savons aussi le rôle que joue l'émulation dans la motivation d'apprendre, de même que l'intérêt du travail en groupe. Aujourd'hui encore, la plupart des élèves et des étudiants vont en cours dans un lieu et à un temps fixés à l'avance pour suivre un enseignement délivré par un professeur qu'ils connaissent. Ces cours se déroulent sous une forme qu'il est convenu d'appeler « frontale », le professeur faisant face à ses élèves. Au-delà de l'aspect spatio-temporel, mais c'est cette forme « magistrale » du cours que les nouvelles

technologies peuvent agrémenter, modifier, voire remettre en question. (Encyclopaedia Universalis, 2015).

5.5 Nouvelles technologies dans l'enseignement des langues

L'apprentissage des langues étrangères se développe de plus en plus par l'intermédiaire des nouvelles technologies. Grâce à internet notamment, il est aujourd'hui possible d'avoir accès à tout un attirail d'outils pour apprendre ou améliorer son niveau. D'ailleurs, il est possible d'apprendre une langue gratuitement ou à un prix largement inférieur à ceux pratiqués par certains organismes et des nouvelles technologies, en plus de permettre d'apprendre de chez soi, c'est qu'il est possible d'apprendre une langue étrangère un peu partout. Ainsi, par exemple, on peut utiliser des clips musicaux pour la reconnaissance et la compréhension des vers, des images ou des clips publicitaires ou au caractère informatif pour enrichir les connaissances de l'apprenti sur la culture étudiée, le dictionnaire en ligne, qui permet de trouver la traduction exacte d'un mot et les cours particuliers en vidéoconférence. (Centre International d'études pédagogiques, 2003).

5.6 Les outils multimédia d'aide à l'apprentissage des langues

ALSIC⁵ a créé un logiciel multimédia qui s'appelle CAMILLE, elle est un cours multimédia de français de spécialité du domaine de la vente s'adressant à un public professionnel de niveau intermédiaire. L'objectif de ce logiciel est de permettre aux apprenants de travailler en autonomie en activant des savoirs et savoir-faire au travers de tâches de type résolution de problèmes. Il s'organise autour de 5 unités composées de plusieurs activités interactives ainsi que de 4 ressources annexes (Culture, Lexique, Fonctions et Grammaire) présentes tout au long du logiciel.

⁵ ALSIC: Apprentissage des Langues et Systèmes d'information et de Communication

L'objectif de ce logiciel est de permettre aux apprenants de travailler en autonomie en activant des savoirs et savoir-faire au travers de tâches de type résolution de problèmes. La méthodologie s'inscrit dans une dynamique cyclique telle qu'elle est souvent recommandée dans les travaux de recherche de ce domaine: conception d'un logiciel, évaluation, et élaboration de nouveaux outils multimédia d'aide à l'apprentissage. La conception d'un logiciel est non seulement basée sur des principes théoriques tels que, par exemple, l'autonomie dans l'apprentissage, mais elle est également empreinte des propres représentations des auteurs du programme et l'évaluation permet de confronter les intentions initiales et les représentations des concepteurs avec l'utilisation réelle effectuée par des apprenants. (Apprentissage des langues et Systèmes d'information et de Communication, 2001 – 2013).

5.7 La conception d'environnements multimédias

Partant du terme de média défini comme « moyens basés sur la technologie, permettant de diffuser et de conserver des informations ainsi que de développer des attitudes, de susciter une rétroaction et de favoriser l'expression » un scénario multimédia aide à développer les compétences nécessaires pour la compréhension de textes (comprendre les documents distribués par les enseignants et les ouvrages conseillés, faire des recherches rapides, sélectionner des passages) ainsi que pour leur production (faire des résumés à l'oral ou à l'écrit, rédiger des comptes rendus, mémoires, etc.).

Selon le site électronique Lirdef⁶ spécialisé dans l'actualité de la recherche en éducation et en formation, les activités d'auto-enseignement veulent rendre le sujet responsable de son apprentissage et lui donner les stratégies qui facilitent la compréhension de tout texte. Les activités d'autoévaluation poursuivent elles l'objectif de sensibiliser l'apprenant pour ses erreurs

⁶ Lirdef: Laboratoire interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Éducation et Formation

de sorte qu'il les remarque, en cherche les causes et essaye de trouver des remèdes. Par les activités d'évaluation, le niveau de connaissances de l'apprenant peut être vérifié par l'enseignant. Il est donc important d'étudier l'affordance des hypermédias. Il semble cependant que si l'informatique est un instrument de contrôle et de traçage, les données informatiques fournies par le système sont encore loin d'être suffisantes pour comprendre ce qu'une apprenante comprend, apprend, au sein des environnements informatiques d'apprentissage. Il est alors nécessaire de se focaliser sur les interactions à distance, objet de plus en plus étudié de nos jours. Mais bien plus que cela, il s'agit de changer le regard sur les hypermédias en ne les considérant plus comme des instruments d'automatisation des tâches mais comme des instruments d'accompagnement dans la réalisation d'activités d'apprentissage, comme la réalisation d'une étude de cas, la résolution d'une situation problème, etc. (Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Éducation et Formation, 2013).

5.8 Les matériels audiovisuels dans l'apprentissage d'une langue étrangère

L'utilisation de matériaux audiovisuels peut faciliter l'apprentissage de la langue et de la culture, les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement ne sont pas seulement une source d'information, mais un outil pour cultiver la pensée critique chez des élèves.

Selon l'institut français, il y a deux éléments clés pour l'acquisition d'une langue étrangère: les communautés d'apprentissage en ligne, le matériel audiovisuel et les nouvelles technologies.

5.8.1 Communautés d'apprentissage en ligne

Une communauté d'apprentissage est un groupe homogène de personnes avec un intérêt particulier pour l'apprentissage en tant que participation transformatrice et qui concerne les processus et les résultats du phénomène de l'enseignement-apprentissage. La communauté

d'apprentissage en ligne est une stratégie pédagogique qui a une répercussion positive dans la motivation des élèves, un élément qui fournit un contexte, et dans la création de connaissances dans un esprit de collaboration. L'inclusion de la technologie basée sur le Web comme un outil pour permettre des possibilités d'interaction enrichissantes entre les participants. La cognition de groupe a lieu lorsque les contributions des étudiants montrent de nouvelles idées et que les participants apprennent les uns des autres pour obtenir des résultats qui seraient plus difficiles à obtenir pour un seul individu. (Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Éducation et Formation, 2013).

5.8.2 Les documents audiovisuels

Le langage est un moyen qui exprime les idées des gens, transmet la culture et permet d'établir des relations interpersonnelles où ils échangent ses opinions. Les documents audiovisuels améliorent l'efficacité d'apprentissage, car ils offrent une grande variété d'informations ainsi que des liens entre de multiples sens ou intelligences. Les documents audiovisuels ne sont pas les seuls moyens d'activer les intelligences multiples. La lecture d'une manière active permet de développer des compétences d'abstraction et d'imagination. L'esprit est l'unité de traitement central d'information qui permet de se connecter avec plusieurs sens. Par exemple, lorsqu'ils lisent une recette, sa capacité d'assimiler les connaissances peut activer leur goût et faire ressentir la faim. L'utilisation de matériels audiovisuels authentiques représente une motivation supplémentaire pour les étudiants car ils dépeignent des situations de communication réelles. Les étudiants aiment généralement être défiés par des tâches basées sur des matériaux réels qui normalement sont conçus pour des locuteurs natifs. (Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Éducation et Formation, 2013).

5.9 L'aspect ludique dans l'apprentissage de langues étrangères

L'enseignement des langues étrangères est abordé de façons diverses selon les époques, les pays, les enseignants et les méthodes mobilisées. Il peut être individuel ou collectif ou se pratiquer en immersion.

Le jeu et la langue sont intimement liés depuis des siècles. Or, si le rapport entre ces deux notions a souvent été exploité et éventuellement étudié, il existe encore relativement peu de travaux théoriques sur les avatars du ludique dans l'enseignement des langues en général, et notamment celui des langues étrangères ou secondes.

Pourtant, dès la fin des années 1970 et plus encore durant les années 1980, l'exploitation du jeu dans la classe de langue semble avoir acquis une légitimité relative, dans la foulée de l'approche communicative qui, du moins en principe, ne place plus la langue au centre du dispositif, mais bien le sujet apprenant et sa capacité à communiquer.

Certes, au-delà de la problématisation des liens entre jouer et apprendre proposée par Brougère, le jeu dans l'apprentissage fait aujourd'hui l'objet de plus en plus de travaux : des conférences focalisées sur cette thématique voient régulièrement le jour (tel est le cas, par exemple, de l'European Conference on Games Based Learning, ECGBL¹, qui en est à sa huitième édition en 2014) et il existe des revues dédiées à l'apprentissage fondé sur le jeu (par exemple l'International Journal of Game-Based Learning², né en 2011). Récemment, un numéro spécial de ReCALL a même été édité sur les jeux numériques pour l'apprentissage des langues. (Jeu(x) et langue(s) : avatars du ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues, 2014)

Cependant, assez peu d'articles et d'ouvrages ont vu le jour dans la communauté francophone sur l'apprentissage des langues. Ce numéro de Recherches et applications cherche à combler cette lacune, selon une optique plurilingue et pluridisciplinaire.

Dans un premier temps, l'approche de la langue peut se faire de façon individuelle, ludique (lecture de journaux, de romans dans la langue) ou plus professionnelle en achetant des livres avec des CD Rom audio. Une autre méthode est de vous trouver un ami étranger dont la langue maternelle est celle que vous voulez apprendre et qui veut apprendre la vôtre comme seconde langue. C'est une méthode très répandue à l'étranger.

Apprendre une langue à l'université permet de pouvoir consacrer tout son temps à l'apprentissage d'une langue ou plusieurs (Licence de Langues Etrangères Appliquées). Il existe également des formations doubles, notamment les bi-licences qui associent les langues au droit, à l'économie, à l'histoire de l'art... Enfin, il est toujours avantageux et grisant de partir apprendre la langue dans le pays d'origine.

5.10 Auto-apprentissage d'une langue étrangère

Il y a énormément de gens de tout âge qui se lancent dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Que cela soit en prenant des cours ou dans l'auto-apprentissage. Il y a de nombreuses raisons d'apprendre une langue étrangère, et contrairement à certaines croyances, il est possible d'apprendre à tout âge, et chaque âge possède ses propres avantages.

Parler plusieurs langues c'est possible, si vous êtes armé d'ambition et d'une grande ouverture d'esprit comme Matthew Youlden, qui parle 9 langues couramment et en comprend 12 de plus.

C'est ce qu'on appelle un polyglotte c'est-à-dire une personne qui maîtrise et parle plusieurs langues couramment. Matthew est un sociolinguiste qui étudie la revitalisation des langues minoritaires. L'homme originaire de Manchester en Angleterre a le don incroyable de parler ces langues comme s'il était natif des pays où elles sont parlées. Lorsqu'il parle espagnol, on le

prendrait facilement pour un espagnol, et s'il parle une autre langue c'est pareil. On peut facilement l'appeler un caméléon de la langue.

Il indique que chaque langue a une façon d'analyser et d'interpréter les choses. Il donne 10 conseils pour améliorer les capacités linguistiques, Ils sont les suivants: Ayez de bonnes sources de motivation, immergez-vous dans la langue, trouvez-vous un partenaire, rendez l'apprentissage utile, amusez-vous, comportez-vous comme un enfant, quittez votre zone de confort, écoutez, regardez les autres parler, parlez-vous.

Chaque langue possède une façon différente de voir le monde et ces conseils sont importants pour l'auto-apprentissage d'une langue étrangère, par exemple dans le premier conseil Matthew Youlden parle d'avoir une bonne raison d'apprendre une langue, une promotion professionnelle, gagne plus d'argent, un nouveau voyage, connaître une autre culture et beaucoup plus qui sont un motif pour apprendre, Il est aussi important apprendre tous les jours et pratiquer l'expression orale, la lecture, l'écriture, écouter de la musique étrangère en mode « Karaoké » etc., l'idée est pratiquer ce qui a été appris. De la même manière parler avec autres personnes, utiliser la langue avec des natifs par exemple les réseaux sociaux, elles peuvent être utilisées pour chatter or parler avec un natif ou aller au restaurant et commander en la langue que s'apprend.

Également éviter la peur de parler et se tromper, être naturel, proactive, penser dans autre langue est très important pour le développement de la langue. En plus Matthew dit qu'une bonne manière d'améliorer la prononciation est observée avec attention quand autre personne parle, la mobilisation de la langue, des lèvres et après imiter de rythme et des sons, regarder la télévision, un film, les nouvelles etc., si vous n'avez pas l'occasion de parler avec d'autres, parlez-vous à vous-même, c'est une bonne chance pour pratiquer, le plus important est s'amuser

ce que vous avez appris, aussi l'effort et l'engagement ils font partie de processus d'apprentissage qui dépend de vous-même.

Tout cela est important quand vous souhaitez apprendre une langue, le plus important est d'avoir l'attitude pour apprendre et pratiquer la langue, les conseils de Matthew Youlden aident les personnes et leur auto-apprentissage.

6. Dessin méthodologique

Afin de délimiter le cadre de la recherche nous présentons dans cette partie la manière dans laquelle la recherche a été réalisée, tout d'abord la définition du type de recherche à utiliser, ensuite des sources de l'information, la collecte des données et finalement l'analyse et l'interprétation des données recueillies.

La méthode de recherche utilisée a été (qualitative - descriptive), puisque notre objectif général est de promouvoir l'utilisation de la langue française à travers des outils ludiques et technologiques qui permettent aux étudiants des Langues Modernes d'améliorer ses habiletés dans la langue française.

De plus, nous décidons de mettre en application, les techniques et des processus pour la collecte de l'information (l'enquête et l'interview), lesquels parce que l'enquête nous a permis de connaître les opinions et les perceptions des étudiants à l'égard du sujet de recherche et l'interview nous a permis d'avoir une appréciation d'une employée de la section du marketing de l'université, pour connaître si l'ECCI serait intéressée par l'implémenter du bus interactif.

Les ressources qui nous avons employé pour le développement de la recherche, ont été les étudiants du cours du soir de français, les instruments de collecte de données, la thèse que nous avons soutenue comme techniciens du programme des Langues Modernes, en outre, des livres, les articles web et les données recueillies.

Les deux instruments de collecte de données décrits dans le dessin méthodologique de cette recherche ont été suffisants pour obtenir l'information, des idées et des suggestions de la part des étudiants du programme des Langues Modernes de l'université ECCI, puisqu'ils ont donné tout

ce que la recherche a exigé pour qu'elle a été dès le commencement dirigée à résoudre les questions de recherche.

6.1 Type d'investigation utilisée

Nous pensons que pour la réalisation de ce projet, le type de recherche qui s'approprie le plus est la recherche qualitative - descriptive, et nous fondons sur la théorie de Hervé Dumez qui dit que « Plutôt que de rester dans un laboratoire pour y faire de l'expérimentation, ou dans votre bureau pour y travailler sur une banque de données en mobilisant des méthodes statistiques ou économétriques, vous avez décidé d'aller au contact des acteurs et de construire une approche théorique à partir de ce contact. Vous allez faire de l'observation participante, de l'ethnographie, de la recherche-action, ou simplement mener des entretiens ouverts. En deux mots, vous allez faire de la recherche qualitative» (Qu'est-ce que la recherche qualitative ?, 2011 – 2012).

Puisqu'il est nécessaire de savoir premièrement si les étudiants sont intéressés avec l'implémentation d'un bus interactif en français qu'offre des espaces d'interaction, les loisirs et la motivation qui facilitent le rapprochement avec la langue française.

6.1.1 La recherche qualitative – descriptive

Ce projet aborde une recherche qualitative – descriptive qui nous aide à construire une réalité basée sur les opinions de 30 étudiants des Langues Modernes de l'université ECCI sur l'implémentation d'un bus interactif en français.

Selon Mario Bunge la recherche descriptive «consiste à arriver à connaître les situations, les coutumes et les attitudes prédominantes à travers la description exacte des activités, d'objets, de processus et des personnes. Son but ne se limite pas à la collecte de données, mais à la prédiction et à l'identification des relations qui existent entre deux ou plusieurs variables. Les enquêteurs ne sont pas des tabulateurs simples, mais ils recueillent les données sur la base d'une hypothèse ou

d'une théorie, ils exposent et résument l'information d'une manière soigneuse et tout de suite analysent minutieusement les résultats, pour extraire les généralisations significatives qui contribuent à la connaissance». (Tipos de Investigación, 2010).

C'est-à-dire, que la recherche descriptive - qualitative, nous a permis de connaître les opinions, les attitudes, les réactions et les perceptions prédominantes des étudiants des Langues Modernes autour du sujet de recherche. Par conséquent, nous faisons une interview et appliquons une enquête, avec l'intention d'explorer à l'intérieur de la communauté étudiante les idées qui se rapportent au sujet proposé. De plus, la collecte de données a été réalisée d'une forme directe que nous a permis d'interagir avec les étudiants.

En conséquence, ces données nous aident à collecter l'information nécessaire pour l'analyser, la résumer et l'exposer d'une manière soigneuse, afin d'extraire les généralités significatives qui contribuent à la recherche. Ce qui nous a aidé à déterminer la viabilité de réaliser le projet de l'implémentation d'un bus interactif en français dans l'ECCI.

Ensuite nous décrirons les sources primaires et secondaires de collecte de l'information, suivies des techniques utilisées pour la dite collecte.

6.2 Sources de collecte de l'information

Pour cette recherche, les résultats ont été rassemblés à partir d'une enquête réalisée aux étudiants des Langues Modernes de l'université ECCI, afin d'explorer leurs opinions sur la création d'un Bus interactif en Français.

6.2.1 Les sources d'information primaires

Les bibliothèques et les archives conservent des objets, comme des documents et des livres, qui nous aident à découvrir les événements qui se sont déroulés dans le passé. De nombreux aspects de la vie sont à l'origine de documents ou d'enregistrements et tous ces documents font

partie de ce qu'on appelle l'histoire. Un certificat de naissance, un bulletin scolaire, et même le mot que vous écrivez à votre meilleur ami sont tous des sources primaires.

Selon Michael Eamon historien et archiviste, Bibliothèque et Archives du Canada, les sources primaires sont les documents originaux, les témoins du passé, pour recréer les histoires qui ont eu lieu dans le passé. On appelle ces témoins des « sources primaires » parce qu'ils constituent le premier témoignage de ce qui s'est passé, de ce qu'on a pensé ou de ce qu'on a dit.

Les sources primaires sont tout ce qui a été créé au moment même où s'est passé un événement ou peu de temps après. Ces sources sont souvent rares ou uniques. Cependant, certaines sources primaires peuvent exister aussi en de nombreux exemplaires, si elles étaient populaires ou facilement accessibles au moment de leur création. (Bibliothèque et Archives Canada, 2004 – 2008).

Les éléments suivants peuvent constituer des sources primaires :

- Les journaux personnels
- Les lettres
- Les photographies
- Les œuvres d'art
- Les cartes
- Les vidéos et les films
- Les enregistrements sonores
- Les entrevues
- Les enquêtes
- Les journaux
- Les magazines
- Les témoignages directs publiés ou les histoires.

C'est la raison de la présente recherche, les résultats ont été donnés pour les étudiants des Langues Modernes de l'université ECCI, pour leurs opinions qu'ont été prises des enquêtes.

6.2.2 Les sources d'information secondaires

La source secondaire permet d'obtenir une idée générale de l'événement. L'information secondaire peut donner d'autres opinions sur un événement passé ou une source primaire, et parfois déformer les faits. Il existe souvent de nombreux exemplaires des sources secondaires, dans ce cas elles peuvent être trouvées dans les bibliothèques, dans les livres, les articles, les sites web etc. Aussi, elles peuvent être repérées dans des institutions privées et publiques, dans les bus interactives qu'existent dans la ville, dans certains établissements. Tous ces moyens ont contribué à la consolidation des éléments importants de cette recherche.

Pour cette raison, nous avons consulté les livres et les thèses qui reposent dans la bibliothèque de l'université. Nous avons aussi utilisé certains outils informatiques de l'université pour la consultation des articles web au sujet de recherche.

6.3 Échantillon

Pour l'élaboration des enquêtes nous avons sélectionné 30 étudiants du programme des Langues Modernes qui étudient le matin et le soir du septième au dixième semestre, et des autres qui réalisent l'inter semestriel de français. De plus, pour la réalisation de l'interview on a choisi une étudiante diplômée en Langues Modernes dans l'ECCI qui s'appelle Cristina Ospina, elle travaille aussi à l'université dans le domaine de la commercialisation et de la publicité et elle occupe ce poste il y a 3 ans et demi. Toutes ces personnes sont de classe socio-économique moyenne de 2 à 4. Toutes ces réponses aideront à compléter et à donner des perspectives pour le projet de recherche.

6.4 Techniques de recueil de l'information

Pour recueillir l'information nécessaire pour trouver la réponse à la question de la présentation du problème de ce projet et mener à bien les objectifs proposés, nous avons utilisée deux techniques principales, qui sont les enquêtes et l'interview. L'enquête, c'est un ensemble de questions classées dirigées à un échantillon représentatif du public visé pour rechercher des états d'opinion ou plusieurs questions de fait, tandis que l'interview est une session présenteielle et une conversation entre deux ou plusieurs personnes dans un certain lieu pour parler sur un sujet déterminé (Diccionario RAE, 2001).

La première méthode est l'enquête qui est une technique de l'information dans laquelle sont utilisées des formulaires destinés à l'ensemble de personnes et ils sont identiques pour tous. De plus, ils contiennent une série de questions qui sont répondues par écrit dans le même formulaire et là on obtient spécialement des données quantitatives à propos d'un sujet ou un problème. En plus, ce type de technique de recueil de données effectuée par le biais de l'application d'un questionnaire auprès d'un échantillon d'individus, permet de connaître les opinions, les attitudes et les comportements des personnes. L'enquête sera maniée selon la disposition de temps des personnes qui participeront dans cette recherche. Cela veut dire que les enquêtes seront envoyées aux étudiants et répondues via Google Docs (formulaire de Google qui permet de faire des enquêtes pour les répondre en ligne), donnant un temps estimé d'une semaine pour leurs réponses. Les enquêtes seront faites en français, car nous avons besoin d'obtenir des réponses claires et précises afin d'analyser rapidement les données recueillies.

L'autre méthode qu'on utilise est l'interview. L'interview est un dialogue qui est établi entre deux ou plusieurs, et il y a l'une d'elles qui propose une série de questions à l'autre à partir d'un scénario préalable. Il est réalisé afin que le public puisse connaître l'information de son expérience ou de connaissances. L'interview sera faite en espagnol, parce que la plupart de

personnes présentent des difficultés pour donner les réponses en français. Cette interview sera transcrite évidemment en espagnol, mais s'elle peut être traduite en française si besoin.

Les données obtenues donneront pareillement l'opportunité de faire une analyse de ce projet et voir les possibilités réelles d'implémenter un bus interactif en français dans l'université, ainsi que reconnaître la disposition des étudiants (ceux qui participeront dans cette recherche), pour adhérer à cette proposition.

Dans la manière d'analyser les données obtenues, nous avons proposé de créer quatre catégories pour classer l'information : La motivation et le besoin, la viabilité d'implémenter un bus interactif en français dans l'université ECCI, les opportunités que ce bus interactif offrirait aux étudiants et à l'université et les activités ludiques qui pourraient avoir les étudiants avec ce nouvel outil.

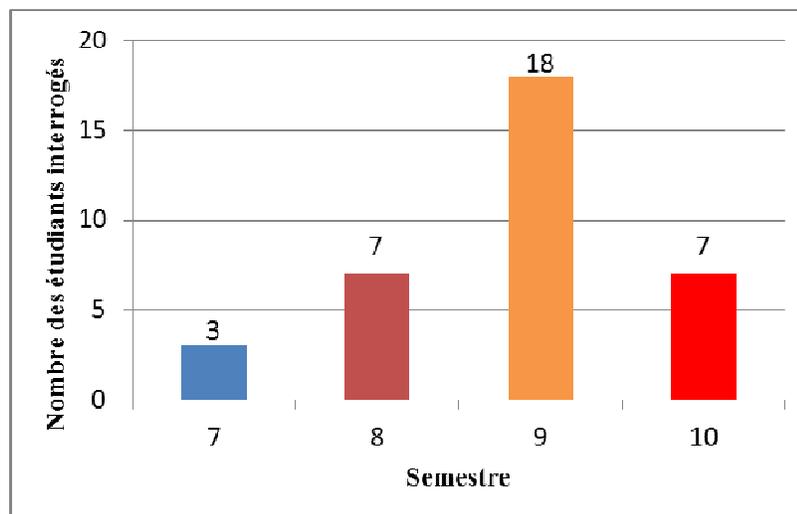
7. Résultats

Une fois conclue l'étape de collecte et de traitement des données, nous continuons avec l'une des phases les plus importantes de la recherche : l'analyse de données, dans ce partie nous analysons les résultats de chacun des instruments utilisés pour la collecte de l'information (l'enquête et l'interview), appliqués aux étudiants du programme des Langues Modernes du septième au dixième semestre, qui réalisent l'inter semestriel de français, afin de connaître leurs opinions et leurs perceptions sur l'implémentation d'un bus interactif en français avec l'objectif d'extraire l'information exacte et utile pour donner réponse aux objectifs de la recherche.

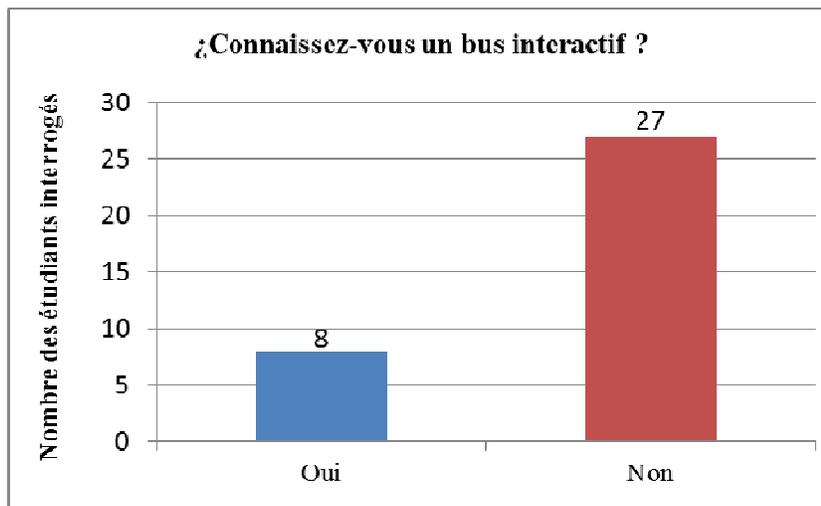
7.1 Présentation des données (tableaux et figures)

Nous allons commencer cette analyse par montrer chaque question avec une figure représentative qui décrit les résultats les plus importants dans la collecte des données. En plus, on trouvera ci-après une brève analyse sur les données recueillies.

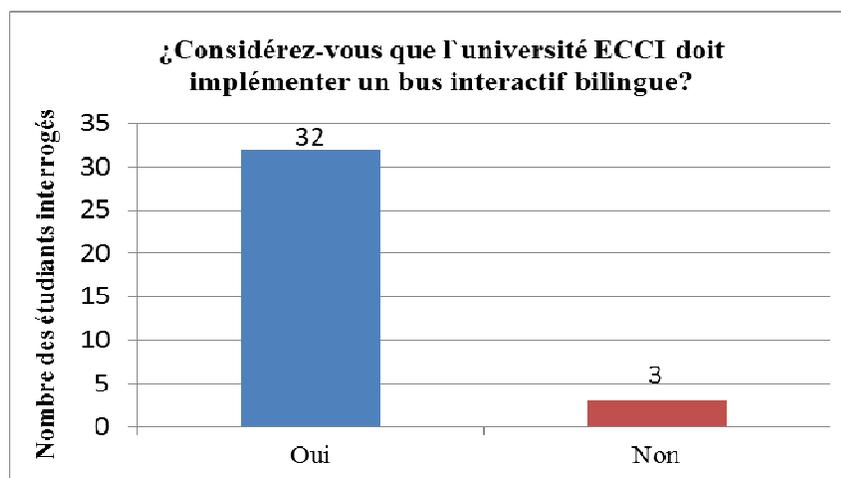
Figure 1. Des étudiants interrogés par semestre.



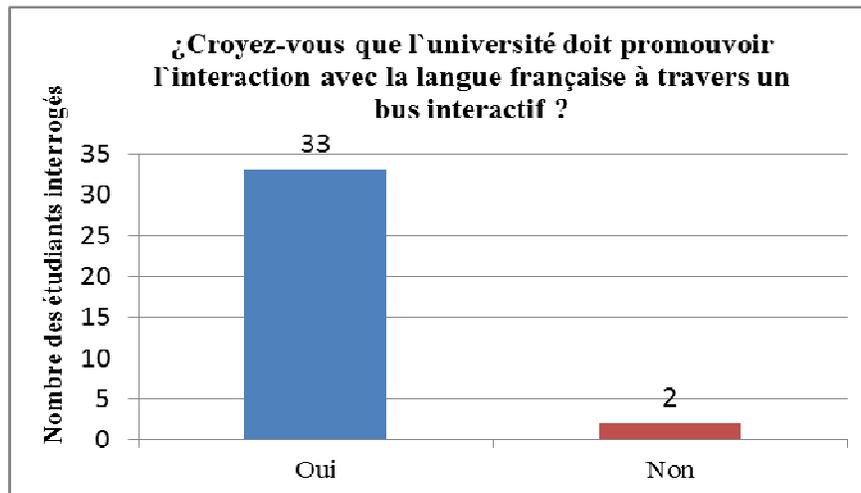
Le nombre des étudiants interrogés ont été 35 donc la plupart sont au neuvième semestre et les autres étudiants de septième, de huitième et de dixième.

Figure 2. Des étudiants interrogés question 1.

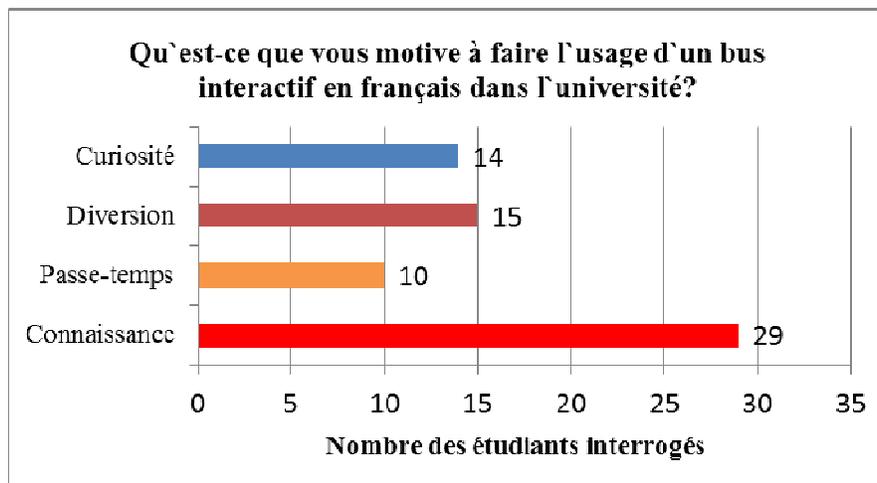
D'après les réponses données par les étudiants, nous pouvons observer que la plupart ne connaît pas de bus interactif et il y a quelques étudiants qui en connaissent trois, celui de la Police Nationale, du SENA et de l'ETB.

Figure 3. Des étudiants interrogés question 2.

Nous pouvons souligner que la plupart des étudiants montrent un intérêt pour l'implémentation d'un bus interactif bilingue. Mais les reste des étudiants pensent que l'idée n'est pas viable.

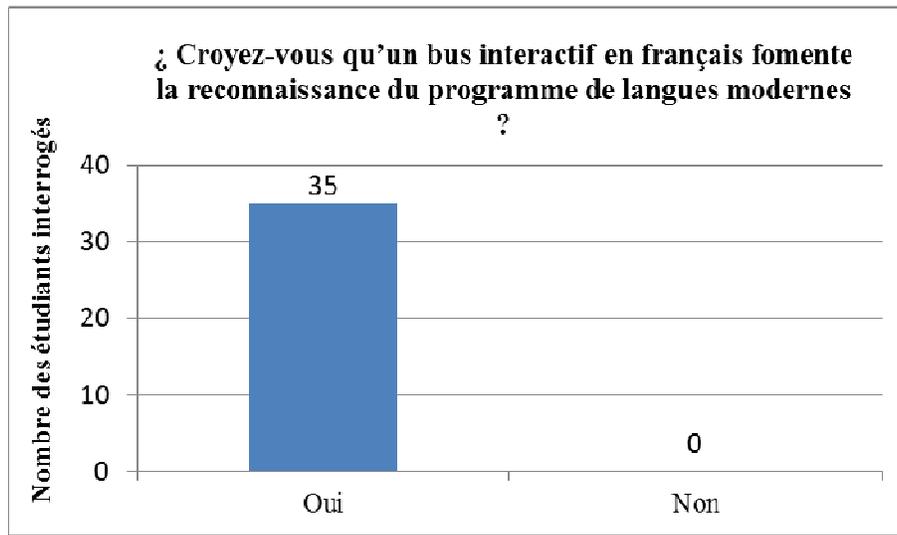
Figure 4. Des étudiants interrogés question 3.

Les étudiants considèrent nécessaire d'implémenter un bus interactif pour promouvoir la langue française dans l'université.

Figure 5. Des étudiants interrogés question 4.

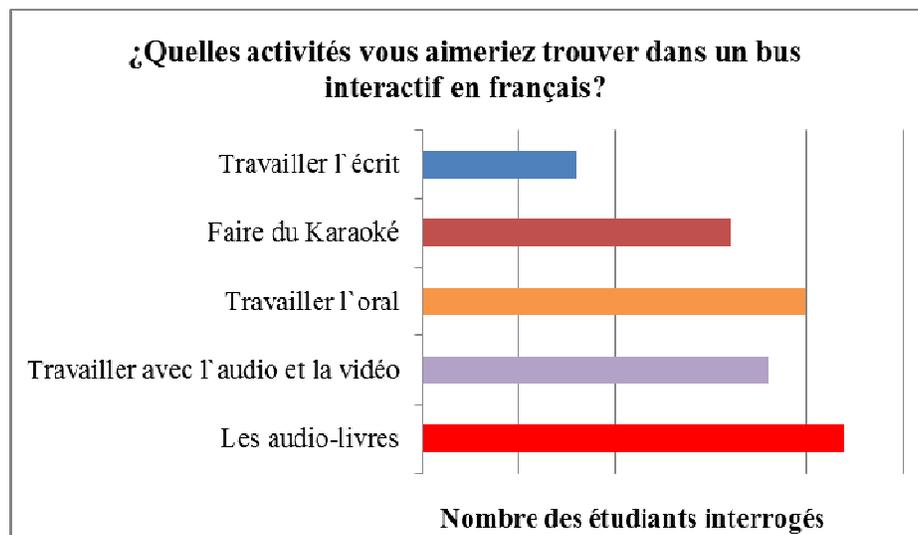
Il est remarquable que la motivation des étudiants pour faire l'usage d'un bus interactif en français est la connaissance.

Figure 6. Des étudiants interrogés question 5.



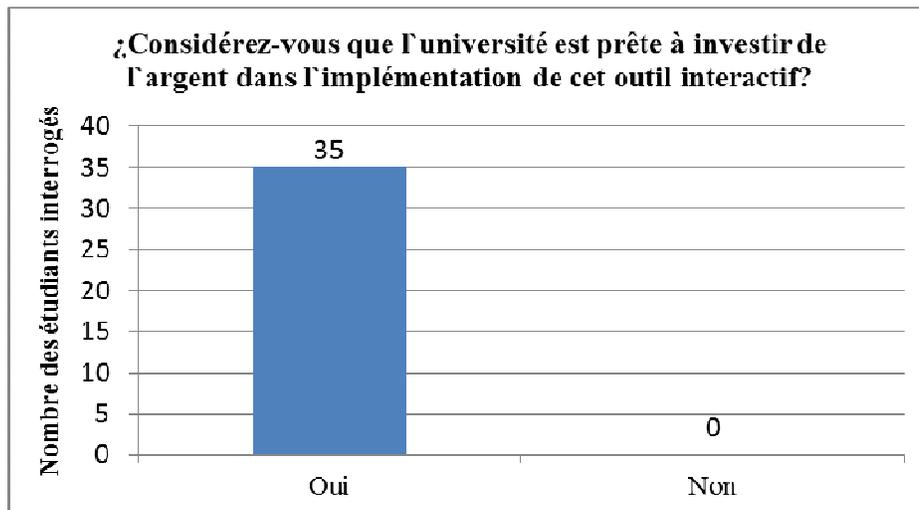
Selon les étudiants interrogés, la reconnaissance du cursus de Langues Modernes est très fondamentale, c'est pour cela que l'implémentation d'un bus interactif en français est viable.

Figure 7. Des étudiants interrogés question 6.



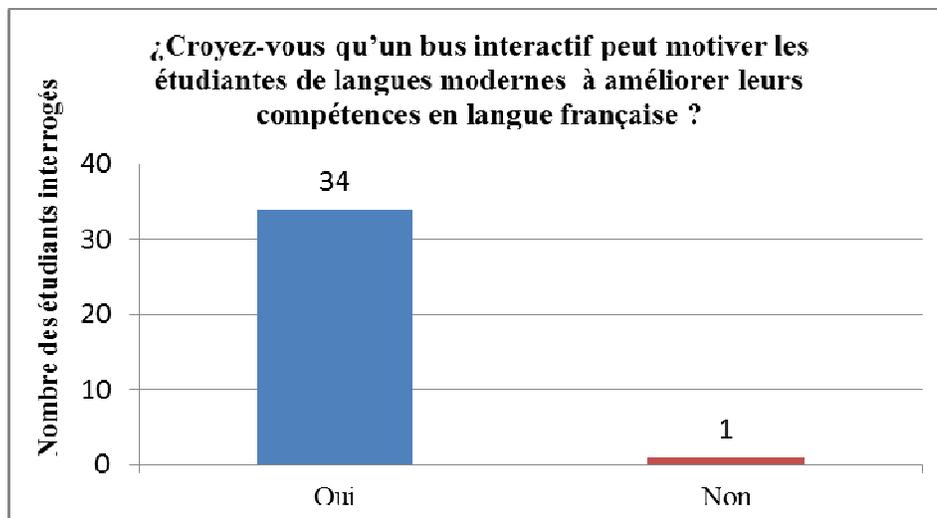
Quant aux activités dans le bus interactif, nous pouvons apprécier que la partie orale ait dépassé la partie écrite, car les audio-livres et le karaoké ont obtenu le meilleur score.

Figure 8. Des étudiants interrogés question 7.

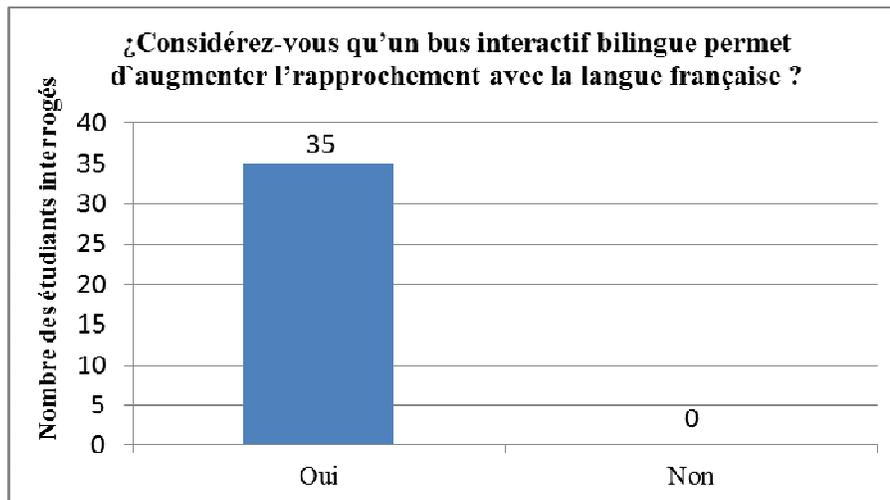


Tous les étudiants pensent que l'université a la capacité économique pour faire l'investissement dans un bus interactif.

Figure 9. Des étudiants interrogés question 8.



Dans cette question, il est clair que les étudiants qui pensent que les classes ne sont pas suffisantes, ils requièrent de l'interaction avec la langue française et dans ce cas ils soutiennent entièrement l'idée du bus interactif.

Figure 10. Des étudiants interrogés question 9.

Nous observons que pour les étudiants, un bus interactif bilingue aide complètement avec le rapprochement de la langue française.

En général, la plupart des personnes interrogées ont considéré que c'était une bonne idée, une proposition nouvelle et utile pour connaître de nouveaux outils d'interaction avec une langue étrangère, puisque l'université offrirait des espaces appropriés à la familiarisation avec le français. Finalement, ils affirment que si ce bus interactif était implémenté, l'université serait reconnue devant beaucoup d'autres institutions comme étant la pionnière dans la création d'un bus interactif bilingue.

7.2 Manière d'analyser les données obtenues

Les instruments utilisés ont mis en évidence assez de résultats d'une grande importance comme de nouvelles idées et des recommandations, qui ont été analysées attentivement afin de trouver le facteur commun entre elles et ainsi pouvoir transformer un ensemble de données pour extraire l'information exacte et utile qui facilite la formulation des conclusions et donner la réponse aux objectifs de la recherche. Pour analyser les données obtenues dans le type d'investigation qualitative, nous utiliserons des tables et des diagrammes où nous organiserons l'information recueillie pour la classer dans des catégories différentes.

Quant à ces catégories, la motivation et le besoin sont les facteurs le plus communs de la part des étudiants par rapport à l'implémentation d'un bus interactif en français dans l'université. Une autre catégorie c'est la viabilité qui existe pour implémenter un bus interactif bilingue pour promouvoir l'interaction avec la langue française. La troisième catégorie sera celle qui décrit les opportunités que l'implémentation d'un bus interactif en français offrirait aux étudiants du programme des Langues Modernes et à l'université en général. La dernière catégorie sera liée aux activités que les étudiants voudraient trouver dans ce nouvel outil technologique.

Une fois recueilli toute l'information à travers les instruments expliqués, nous classerons cette information synthétisant et faisant des comparaisons selon les catégories créées. Ce processus implique faire une exploration de ces données obtenues et donner une description sur chacune d'elles. Nous avons l'intention d'utiliser la méthode hypothétique-déductive (qui permet d'examiner des hypothèses à la lumière des données que les résultats des techniques de recueil de l'information démontrent) pour vérifier les hypothèses exposées dans le cadre théorique (celles qui argumentent que les nouvelles technologies de l'information et de la communication influent directement sur l'apprentissage d'une autre langue) où l'information va du général au particulier, explorant les réponses hébergées dans les enquêtes et l'interview. Après cela, nous

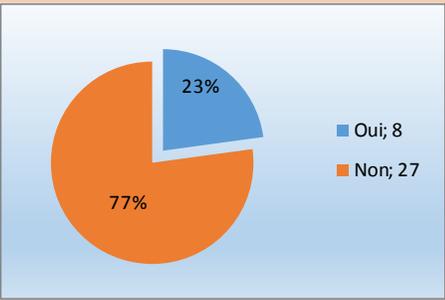
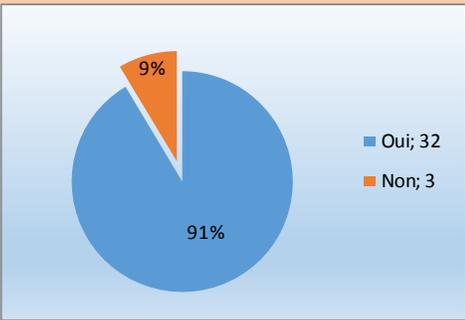
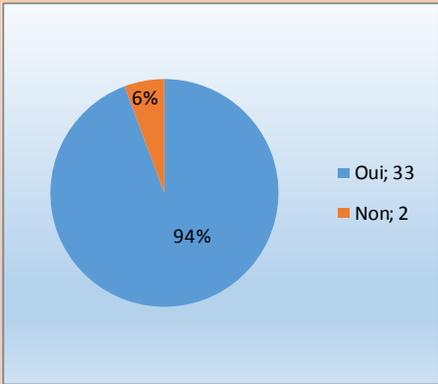
procèderons à interpréter les résultats et à faire un résumé de l'analyse de données pour donner finalement les conclusions pertinentes à cette recherche.

7.3 Interprétation des résultats et discussion

Nous allons commencer cette partie par décrire l'organisation des catégories créées et mentionnées dans le dessin méthodologique. Ces catégories sont la motivation et le besoin, la viabilité d'implémenter un bus interactif en français dans l'université ECCI, les opportunités que ce bus interactif offrirait aux étudiants et à l'université et les activités ludiques qui pourraient avoir les étudiants avec ce nouvel outil. Ensuite, nous organisons ces catégories dans des tables et des graphiques, où nous expliquons les réponses des étudiants et d'une employée de l'université et nous faisons des comparaisons entre ces catégories pour obtenir des réponses à la question posée dans la formulation du problème de ce projet de recherche.

Les questions posées dans les enquêtes et dans l'interview sont liées aux objectifs que nous avons formulés, et nous cherchons à ce que les données obtenues à travers ces instruments répondent à ces objectifs. Au-dessous des tables et des graphiques dessinées pour donner les réponses à chaque catégorie, nous avons écrit une analyse sur ces réponses (des étudiants et d'une employée) celle-ci permet de voir d'une manière plus claire la synthèse des réponses données et nous présentons un résumé de l'analyse faite (35 étudiants, 1 employée ont participé dans ces enquêtes et cette interview).

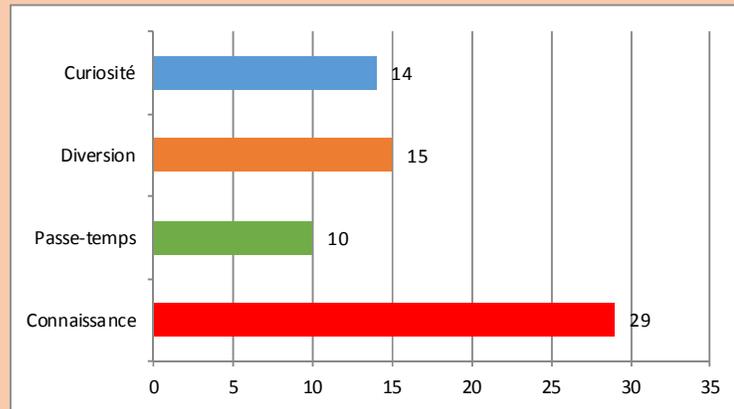
Table 1. Catégorie 1 – Motivation et besoin

CATÉGORIE 1 - MOTIVATION ET BESOIN (ÉTUDIANTS)	
Question posée	
1. Connaissez-vous un bus interactif ?	
 <p>A pie chart with a blue slice representing 'Oui' at 23% (8) and an orange slice representing 'Non' at 77% (27). A legend to the right shows a blue square for 'Oui; 8' and an orange square for 'Non; 27'.</p>	Quel bus: <ul style="list-style-type: none"> ● Sena ● ETB ● Policie Nationale
Question posée	
2. Considérez-vous que l'université ECCI doit implémenter un bus interactif bilingue ?	
 <p>A pie chart with a large blue slice representing 'Oui' at 91% (32) and a small orange slice representing 'Non' at 9% (3). A legend to the right shows a blue square for 'Oui; 32' and an orange square for 'Non; 3'.</p>	Raisons Principales: <ul style="list-style-type: none"> ● Favoriser l'interaction avec le français ● Implémenter de nouveaux outils d'enseignement ● Créer des espaces ludiques
Question posée	
3. Croyez-vous que l'université doit promouvoir l'interaction avec la langue française à travers un bus interactif?	
 <p>A pie chart with a large blue slice representing 'Oui' at 94% (33) and a small orange slice representing 'Non' at 6% (2). A legend to the right shows a blue square for 'Oui; 33' and an orange square for 'Non; 2'.</p>	Raisons Principales: <ul style="list-style-type: none"> ● Actuellement il y n`a pas d`espaces d`interaction avec le français ● Les laboratoires de langues ne sont pas disponibles pour des activités supplémentaires.

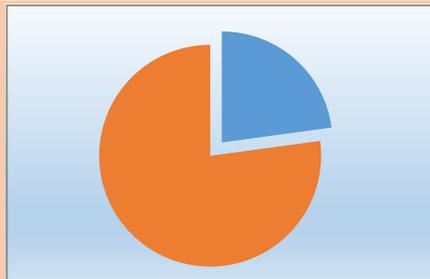
Question posée

4. Qu'est-ce que vous motive à faire l'usage d'un bus interactif en français dans l'université?

Connaissance - Diversion - Passe-Temps - Curiosité

**CATÉGORIE 1 - MOTIVATION ET BESOIN (EMPLOYÉE)****Question posée**

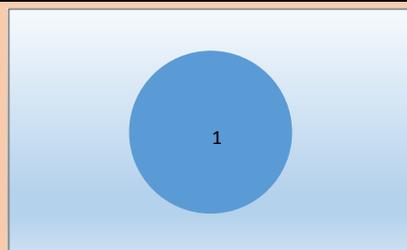
1. Connaissez-vous un bus interactif?

**Quel bus:**

- Politécnico Grancolombiano
- Minuto de Dios
- CUN

Question posée

2. Croyez-vous que les outils et les espaces ludiques vous auraient motivé à améliorer votre niveau de français?

**Raisons Principales:**

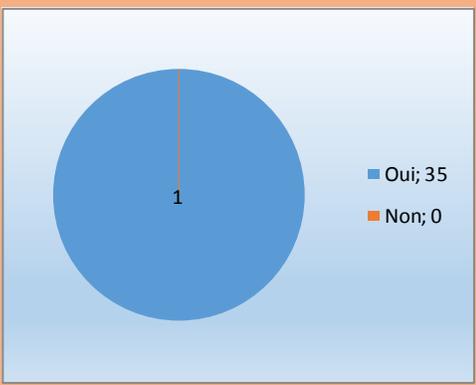
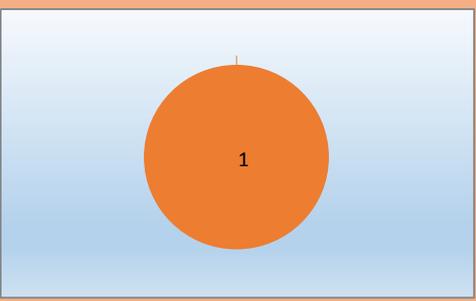
- Oui, car vous devez pratiquer le français chaque jour comme une habitude et beaucoup plus si nous habitons dans un pays où le français est peu parlé

Nous pouvons observer, d'après les réponses données par les étudiants dans les enquêtes et l'interview de l'employée, qu'il y a un intérêt pour l'implémentation d'un bus interactif en français. Ils considèrent que l'idée est intéressante puisqu'il y aurait la possibilité de faire l'usage des outils technologiques pour promouvoir l'interaction avec la langue française. De cette manière ils pourraient continuer avec le rapprochement avec le français, en utilisant de nouveaux outils d'enseignement et des espaces ludiques qui favorisent l'interaction avec la langue française.

Étant donné que l'université n'a pas d'espaces d'interaction avec le français, et que les laboratoires ne sont pas disponibles pour des activités supplémentaires, les étudiants et l'employée pensent que le bus interactif est un outil qui peut être de grande importance dans l'interaction avec la langue française. La plupart des étudiants et l'employée mettent en valeur que la motivation pour faire l'usage d'un bus interactif en français est la connaissance. C'est-à-dire que comme nous avons mentionné dans le cadre théorique, les technologies de l'information et la communication offrent un point d'entrée unique vers des ressources destinées à favoriser la maîtrise et l'usage responsable des réseaux et des services numériques. En revanche, les passe-temps ne sont pas une raison essentielle pour faire l'usage d'un bus interactif en français.

Un autre espace ludique représente une bonne opportunité qui permet de motiver les étudiants de l'université à améliorer son niveau de français, à augmenter leur connaissance et trouver plus d'opportunités de pratiquer la langue française.

Table 2. Catégorie 2 – Viabilité

CATÉGORIE 2 - VIABILITÉ (ÉTUDIANTS)	
Question posée	
7. Considérez-vous que l'université est prête à investir de l'argent dans l'implémentation de cet outil interactif?	
 <p>■ Oui; 35 ■ Non; 0</p>	<p style="text-align: center;">Raison Principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Car il est un avantage concurrentiel ● Pour implémenter nouvelles stratégies technologiques ● Pour promouvoir la filière des langues modernes
CATÉGORIE 2 - VIABILITÉ (EMPLOYÉE)	
Question posée	
7. Considérez-vous que l'université est prête à investir de l'argent dans l'implémentation de cet outil interactif?	
	<p style="text-align: center;">Raison Principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Car Il est un projet viable pour la commercialisation et la publicité de la filière des langues modernes

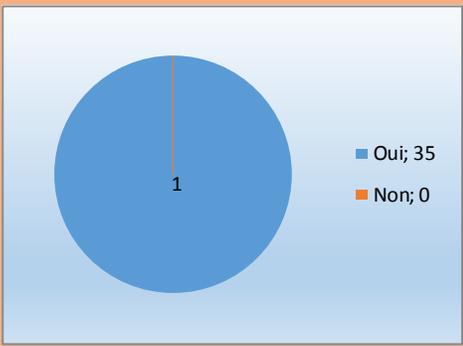
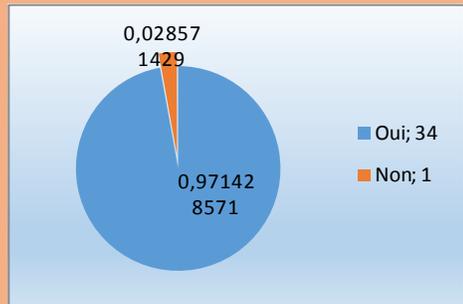
L'implémentation de ce bus interactif est viable selon les réponses des personnes interrogées et de l'employée contactée, car ils reconnaissent que cet outil interactif est un avantage concurrentiel et pratique pour tous les étudiants en général de la filière des Langues Modernes, ici ils peuvent pratiquer, améliorer et renforcer leurs compétences à travers ces espaces ludiques qui leur permettent d'avoir un meilleur avenir professionnel. De plus, les universités de nos jours

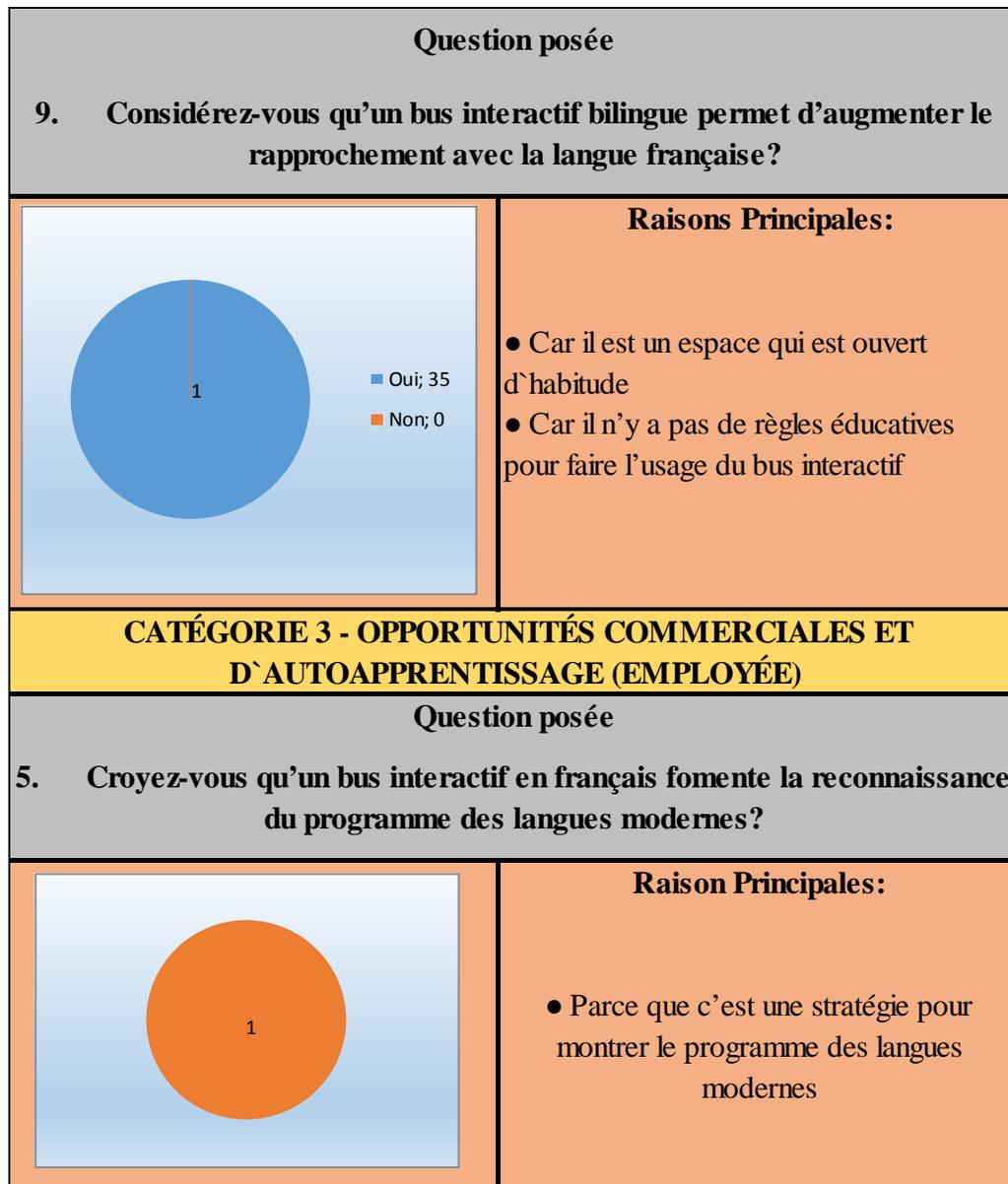
doivent être plus compétitives en ce qui concerne les nouveaux outils technologiques, les espaces d'interaction et les outils ludiques, c'est pour cela que ces programmes doivent être attractifs et doivent suivre les normes établies et être fondés sur les principes de qualité et d'efficacité.

Quelques personnes argumentent que la proposition sur l'implémentation d'un bus interactif est très importante pour la reconnaissance de l'université ECCI, puisque à travers ce bus les départements de la commercialisation et de la publicité pourront montrer les programmes offerts dans l'université, en plus, il aurait deux fonctions, l'information et l'interaction. Par conséquent, cette viabilité dépend d'abord des dirigeants de l'université ; c'est-à-dire, du conseil administratif et académique, du président de l'université, du coordinateur du programme de Langues Modernes et, surtout, de l'approbation des groupes de recherche.

Nous pouvons conclure que l'implémentation de ce bus interactif en français sera de stratégie corporative et compétitive pour montrer de nouveaux outils technologiques de l'information et de la communication, et il sera un avantage concurrentiel dans le domaine éducatif et publicitaire.

Table 3. Catégorie 3 – Opportunités commerciales et d'apprentissage

CATÉGORIE 3 - OPPORTUNITÉS COMMERCIALES ET D'AUTOAPPRENTISSAGE (ÉTUDIANTS)	
Question posée	
5. Croyez-vous qu'un bus interactif en français foment la reconnaissance du programme des langues modernes?	
 <p>A pie chart with a single blue slice representing 35 'Oui' responses and a very thin orange slice representing 0 'Non' responses. The legend indicates 'Oui; 35' and 'Non; 0'.</p>	<p style="text-align: center;">Raison Principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Car un bus interactif est un outil innovateur pour montrer l'université ECCI et la filière des langues modernes.
Question posée	
8. Croyez-vous qu'un bus interactif peut motiver les étudiants des langues modernes à améliorer leurs compétences en la langue française?	
 <p>A pie chart with a large blue slice representing 34 'Oui' responses and a small orange slice representing 1 'Non' response. The legend indicates 'Oui; 34' and 'Non; 1'. Numerical values are also shown on the chart: 0,97142 (97.142%) for 'Oui' and 0,02857 (2.857%) for 'Non'.</p>	<p style="text-align: center;">Raisons Principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Car il est un espace ludique et interactif ● Car il a plusieurs activités pour pratiquer



La reconnaissance de la filière des Langues Modernes et de l'université ECCI représente les plus grandes possibilités et opportunités au niveau commercial grâce au grand impact innovateur d'un bus interactif en français dans l'université. Le rapprochement avec la langue française se place dans un deuxième lieu, comme la raison avec les plus grandes opportunités par la facilité d'accès aux outils ludiques et par manque des règles éducatives pour faire l'usage d'un bus interactif. De la même façon, l'autoapprentissage occupe une place prépondérante dans

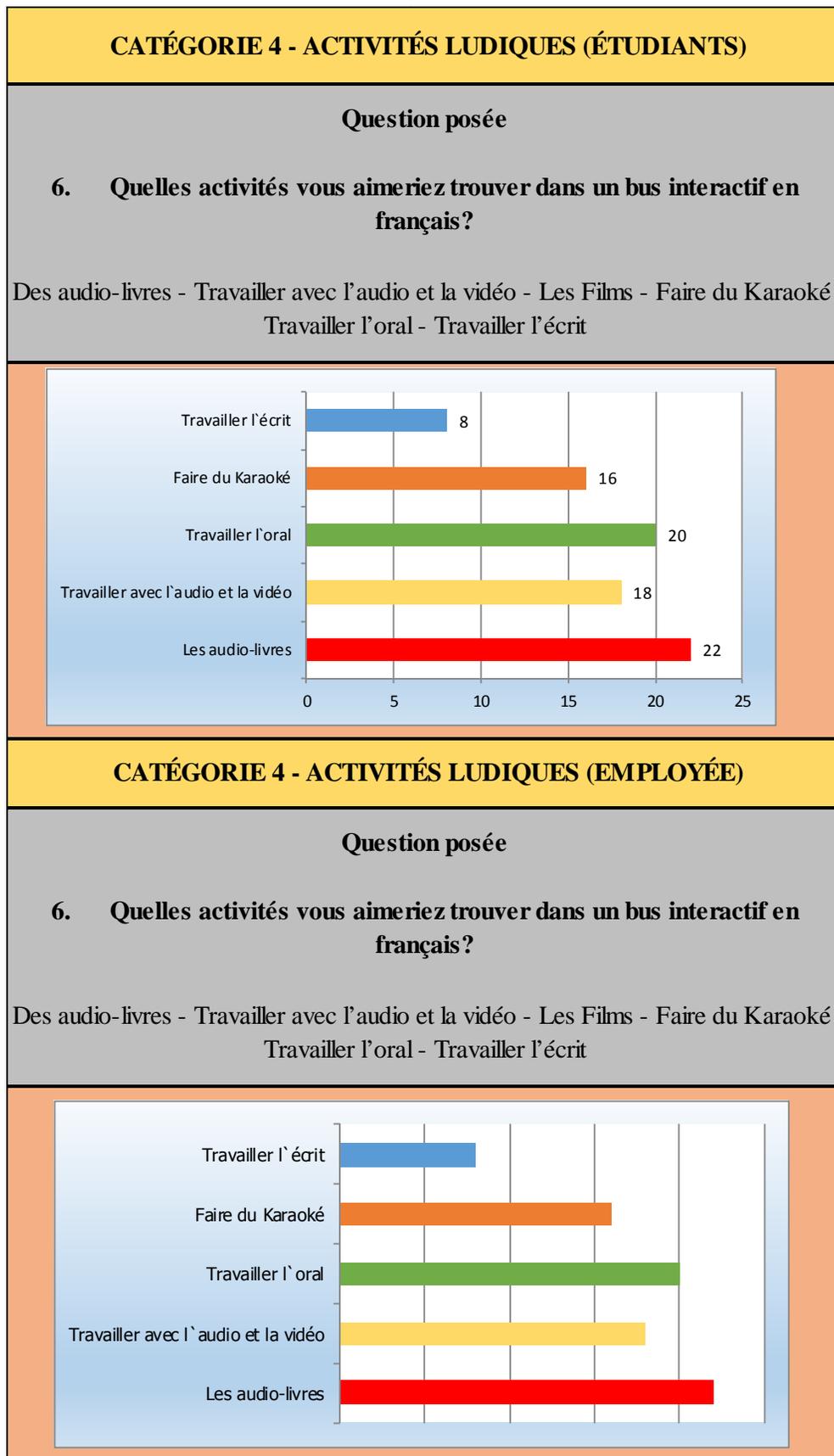
l'implémentation d'un bus interactif puisque les outils ludiques et numériques sont un motif pour pratiquer l'expression orale, la lecture, l'écriture, écouter de la musique étrangère en mode karaoké, etc. Également une bonne manière d'améliorer la prononciation est de regarder la télévision, un film, des nouvelles, etc., le plus important pour les étudiants est de s'amuser et pratiquer ce que vous avez appris. L'effort et l'engagement font partie du processus d'apprentissage qui dépend de vous-même.

Selon les opinions des étudiants et de l'employée contactée, les ressources numériques et pédagogiques innovantes ainsi que le fait de développer de nouveaux usages pédagogiques avec plusieurs activités pour pratiquer la langue française sont les facteurs principaux dans une société de l'information et de la communication en rapide évolution.

Les deux opportunités (la commerciale et l'autoapprentissage) sont celles que les étudiants et l'employée contactée pensent qui leur représenteraient le plus par l'implémentation d'un bus interactif en français. La plupart des étudiants pensent que le bus interactif en français permet d'augmenter le rapprochement avec la langue française, tandis que l'employée contactée croit que le bus interactif foment la reconnaissance de la filière des Langues Modernes.

Quant à l'implémentation d'un bus interactif en français dans l'université ECCI, l'employée contactée et les étudiants voient de meilleures opportunités, telles qu'une meilleure motivation, de plus grandes alternatives ludiques et interactives, en plus de pratiquer la langue d'une manière plus convenable pour les étudiants.

Table 4. Catégorie 4 – Activités



Les étudiants considèrent nécessaire d'inclure dans les activités ludiques, des audio-livres, le travail avec les enregistrements sonores et les vidéos, les films, faire du karaoké mais aussi travailler la partie orale. La partie écrite n'est pas considérée si pertinente car les étudiants sont plus intéressés pour améliorer leurs compétences communicatives.

En plus, c'est très important de travailler la partie orale. Ils contemplent que toutes ces activités supplémentaires feront que les étudiants puissent pratiquer et travailler de manière autonome les contenus qui présentent des faiblesses avec la prononciation et la communication. En outre, la filière des Langues Modernes est basée sur l'administration et a une approche visant la gérance, et c'est pour cette raison, que tous les espaces ludiques leur permettront d'avoir le rapprochement avec la langue française sur des thèmes de négociation et de direction et étant de façon libre et de facile accès.

En général, d'après l'analyse faite, l'implémentation de ce bus interactif en français pourrait améliorer les compétences communicatives de tous les étudiants de la filière de Langues Modernes, car ils auront des espaces ludiques pour pratiquer de manière autonome et en libre accès et ainsi ils pourront d'avoir un bon niveau en français.

7.4 Résumé de l'analyse de données

Avec l'analyse de données, nous pouvons observer que les outils ludiques et interactifs sont pertinents pour proposer l'implémentation d'un bus des étudiants pour améliorer leurs compétences en langue française à travers les nouveaux outils technologiques qui permettent l'interaction et le rapprochement avec le français.

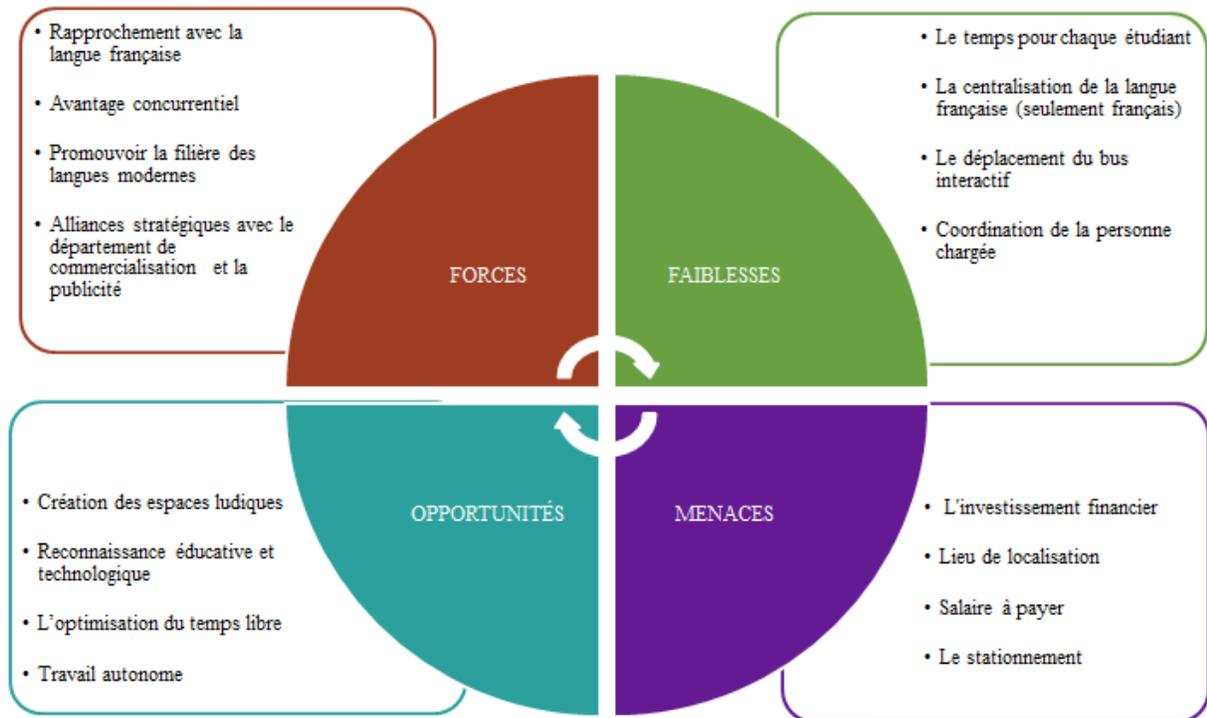
La proposition d'implémenter un bus interactif en français est présentée seulement comme une idée qui pourrait être réalisée selon le besoin et la demande des étudiants et même des personnes qui veulent étudier les Langues Modernes et qui voient dans l'université ECCI, l'opportunité de le faire.

Quand nous observons les résultats obtenus dans les enquêtes et l'interview, et l'analyse faite, nous pouvons se rendre compte aussi que beaucoup d'étudiants voudraient faire l'usage d'un bus interactif en français pour améliorer leur connaissance et pour perfectionner leurs compétences dans la langue française, en plus d'avoir beaucoup de possibilités pour pratiquer tout ce qu'ils leurs études.

En tenant compte de cette perspective, nous allons présenter une analyse FFOM⁷ pour mettre en relation ces quatre catégories décrites au moyen d'une figure qui synthétise des avantages et des problèmes identifiés.

⁷ FFOM: Forces, Faiblesses, Opportunités et Menaces

Figure 11. Analyse FFOM



À l'égard de l'analyse FFMO, nous pouvons observer que la première menace est l'investissement financier. Mais, cela pourrait également être une opportunité car non seulement l'investissement est pour le programme des Langues Modernes, mais aussi il pourrait être appliquée à d'autres carrières de l'université comme le marketing, la publicité et les ingénieries, cela parce que les autres programmes peuvent aider et participer avec l'implémentation et l'élaboration d'un bus interactif en ayant leurs propres bénéfices.

De la même manière, la première faiblesse, le temps pour chaque étudiant peut transformer une force parce que les étudiants peuvent utiliser le temps libre avec le bus interactif, l'autoapprentissage prend un lieu prépondérant dans ce cas puisque les outils ludiques et numériques sont un motif pour pratiquer l'expression orale, la lecture, l'écriture, écouter de la musique, etc. Compte tenu de cette perspective, nous pouvons dire que les étudiants seront motivés et ouverts à l'apprentissage avec le bus interactif quand ils ont du temps libre.

La deuxième faiblesse, c'est la centralisation de la langue française (seulement le français) qui peut devenir une force aussi, puisqu'il n'y a pas beaucoup d'options pour pratiquer la langue française comme avec les autres langues comme l'anglais et les étudiants n'ont pas besoin de rechercher dans d'autres espaces puisque les étudiants compteraient avec le bus interactif.

D'ailleurs, nous trouvons que la menace sur le salaire à payer peut se transformer en opportunité car les étudiants des Langues Modernes peuvent être embauchés par la coordination pour réaliser des activités dans le bus interactif et de cette manière l'université contribue avec la génération d'emploi et l'inclusion des étudiants dans le monde du travail.

Par rapport à l'analyse FFOM, nous trouvons que les faiblesses et les menaces peuvent devenir des forces, c'est pourquoi l'université ECCI doit tenir compte des besoins des étudiants et elle doit implémenter des outils technologiques et interactives qui leur permettent d'avoir un meilleur avenir professionnel.

8. Conclusions

Ayant choisi d'implémenter un bus interactif en français dans l'université ECCI, nous allons exposer les conclusions pour finir ce projet d'investigation. Nous avons réfléchi aux effets que l'usage d'un bus interactif pourrait avoir dans l'université et les étudiants de la filière des Langues Modernes.

Nous voulons exposer ici le fait qu'un bus interactif pourrait contribuer d'une manière très importante à connaître l'importance des outils interactifs utilisés dans une atmosphère bilingue. Après avoir donné quelques arguments pour appuyer cette affirmation, nous reprendrons l'idée que le bus interactif pourrait changer ou contribuer à la motivation des étudiants par rapport au rapprochement à la langue française.

Nous commençons donc, en faisant une analyse sur les effets qui pourrait avoir l'usage des outils ludiques et interactifs dans l'université ECCI, nous savons que grâce aux technologies informatiques les jeunes peuvent désormais accéder à une multitude d'informations, de contenus et de ressources.

Il y a plusieurs facteurs qui influent dans l'apprentissage d'une langue étrangère : d'abord, l'usage des technologies de l'information et de la communication dans l'éducation ouvre un espace de réflexion et d'analyse interdisciplinaire sur les transformations de l'éducation et des institutions éducatives, et d'autres espaces éducatifs pour mieux préparer l'homme, le citoyen et le professionnel de demain à être à la fois vigilants et adaptés au monde qui les entoure, en plus, l'impact des technologies de l'information et de la communication sur l'apprentissage à montrer une amélioration à différents niveaux: participation, motivation et apprentissage autonome.

Le renforcement de l'implémentation d'un bus interactif en français peut représenter beaucoup d'opportunités pour les étudiants de la langue française, parce qu'ils peuvent profiter de différents lieux dans lesquels pourront voir, écouter, sentir et interagir. En plus, ils pourront associer des concepts qui sont importants dans le monde la communication et de l'information.

Par ailleurs, la relation professeur/étudiant, la coopération éducative dans un monde global et la perspective sociale de l'e-learning à l'université sont profondément modifiées grâce aux possibilités offertes par les technologies de l'information et la communication, certainement nous changeons le regard sur les hypermédias, en ne les considérant plus comme des instruments d'automatisation des tâches mais comme des instruments d'accompagnement dans la réalisation d'activités d'apprentissage, et aussi parce qu'ils permettent d'améliorer l'usage du temps libre et promouvoir le bilinguisme à l'intérieur de l'université.

Finalement, nous pouvons souligner maintenant que l'implémentation d'un bus interactif en français peut contribuer d'une certaine manière à améliorer la reconnaissance aussi de la filière des Langues Modernes de l'université, puisque la plupart de personnes sont intéressées à étudier les langues étrangères. Alors l'université devraient commencer à réfléchir sur l'implémentation d'un bus interactif en français, parce qu'elle a l'obligation de faire évoluer les contenus et les compétences à enseigner et d'assurer que les nouvelles technologies ouvrent la porte à de nouvelles possibilités éducatives et aident à promouvoir l'égalité des genres dans l'éducation et au-delà.

9. Recommandations pour l'intervention

Après avoir présenté cette proposition d'implémenter un bus interactif en français dans l'université ECCI, de montrer de différents points de vue et de mentionner aussi les opportunités qui auraient les étudiants s'ils utilisent ce bus, nous faisons quelques recommandations pour l'intervention de ce projet aux dirigeants de l'université, c'est-à-dire, au conseil administratif, au président de l'université et au coordinateur du programme des Langues Modernes.

Nous avons estimé important de souligner que cette recherche donne à la communauté étudiante l'opportunité de connaître des avantages qui offrent les outils interactifs dans le rapprochement avec une langue étrangère, l'autre aspect intéressant à être abordé, est celui qui concerne les facultés du marketing, de la publicité et les ingénieries, puisque toutes peuvent apporter et faire réalité ce projet, par exemple, le marketing peut travailler dans le dessin créatif de la partie externe et interne du bus, qui peut être une stratégie pour attirer l'attention du public, aussi la partie de la publicité comme les messages et les bulletins d'information autour de l'université.

En plus, les ingénieries peuvent travailler dans différentes parties de l'infrastructure pour l'implémentation technologique du bus interactif.

Quant à l'implémentation du bus interactif, nous pouvons recommander le dessin suivante : un espace avec des équipes d'audio, des vidéos, des portables avec connexion à internet, un système home cinéma, 2 téléviseurs LCD, 1 Blu-ray et un système de karaoké, les aides auditives, les livres et les éléments nécessaires pour pratiquer l'expression orale, la lecture, l'écriture et écouter de la musique étrangère, également, le bus interactif compte avec du matériel ludique, les jeux et les films qui aident à l'apprentissage autonome des étudiants.

Un autre aspect important que nous devons mettre en avant est qu'avec ce projet la faculté du marketing et de la publicité pourra acquérir plus de reconnaissance devant les autres facultés, puisque à travers les outils de commercialisation, ils pourront dessiner et montrer de manière créative le bus interactif, nous savons que la partie administrative visite les différentes écoles à niveau urbain, et avec cette proposition plusieurs étudiants auront l'intérêt de connaître plus l'université et ses programmes. Tout cela aurait un avantage concurrentiel pour que le bus interactif puisse accomplir deux fonctions comme sont l'information et l'interaction.

Nous espérons que ce bus interactif pourra être développé avec les autres langues comme l'allemand et l'anglais qui font partie du programme. Sur la base des analyses mentionnées, nous pouvons déterminer que le bus interactif est un outil efficace pour toutes les facultés de l'université, c'est-à-dire que toute la communauté étudiante pourra être intégrée et pourra obtenir un profit au niveau académique et professionnel car ils pourront apporter de nouvelles idées et des suggestions pour l'amélioration, l'implémentation et la pratique qui est requise dans les programmes et dans la vie quotidienne.

10. Références bibliographiques

Alcaldia Municipal de Yumbo (2013). Récupéré de

<http://www.yumbo.gov.co/portalcamy/index.php/prensa/16916->

Alsic (2000 - 2001). Apprentissage des langues et Systèmes d'information et de Communication.

Récupéré de <http://alsic.revues.org/1788> et <file:///C:/Users>

</Home/Downloads/alsic-1899-vol-4-analyse-de-apprendre-une-langue-dans-un-environnement-multimedia.pdf>

Bibliothèque et Archives Canada (2004 – 2008). Récupéré de

<https://www.collectionscanada.gc.ca/education/008-3010-f.html>

Ciep (2013). Centre International d'études pédagogiques. Récupéré de

<http://www.ciep.fr/bibliographies-reference/nouvelles-technologies-enseignement-langues>

Collège d'études mondiales (2011). Récupéré de

<http://www.college-etudesmondiales.org/fr/content/nouvelles-technologies-education>

Diario adn.com (2015). *Sena cuenta con Laboratorio para reforzar el dominio del Inglés.*

Récupéré de <http://diarioadn.co/barranquilla/mi-ciudad/sena-inaugura-laboratorio-de-ingl%C3%A9s-1.145470>

Diccionario Rae.es (2001). Real Academia Española. Definición de los términos encuesta y

entrevista. Récupéré de: <http://lema.rae.es/drae/?val=entrevista>

Eduction.gouv.fr (2015). Récupéré de

<http://www.education.gouv.fr/cid208/1-utilisation-du-numerique-et-des-tice-a-l-ecole.html>

El Tiempo.com (2015). *Aulas que ruedan en el bus itinerante.* Récupéré de

<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1958553>

Encyclopédie Universalis électronique. Éducation. Récupéré de

<http://www.universalis.fr/encyclopedie/education-les-nouvelles-technologies-au-service-de-l-education/>

ETB (2015). Empresa de Telecomunicaciones de Bogotá. *Portales Interactivos ETB*.

Récupéré de <http://www.portalesinteractivos.etb.com.co/>

Hervé D. (2011) ¿Qu`est-ce que la recherche qualitative? Récupéré de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00657925>

Inesco (2015). Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture.

Récupéré de <https://fr.unesco.org/events/semaine-apprentissage-mobile-2015>

Jeu et langue (2014). Avatars du ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues.

Récupéré de http://aieq.qc.ca/bulletins/2014/09/Appel-Jeux_et_langues.pdf

Jordan J, (2015). 10 trucs et astuces pour apprendre une langue. Récupéré de

<http://fr.babbel.com/magazine/10-astuces-d-expert>

Le parisien.fr (2012). Méthodes d'apprentissage d'une langue étrangère. Récupéré de

<http://etudiant.aujourd'hui.fr/etudiant/info/methodes-d-apprentissage-d-une-langue-etrangere.html>

Le bus bilingue.com (2015). *Giving voice to the next generation*. Récupéré de

<http://www.lebusbilingue.com/#%21anglais-pour-enfants-/csac>

Lirdef (2013). Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Éducation et

Formation. Récupéré de <http://www.aref2013.univ-montp2.fr/cod6/?q=content/148-%E2%80%93-les-mat%C3%A9riels-audiovisuels-dans-l'apprentissage-d'une-langue-%C3%A9trang%C3%A8re-et-le-r%C3%B4le-pr%C3%A9pon>

Maloka (2015). *Centro Interactivo*. Récupéré de <http://www.maloka.org/prod/index.html>

Mario, B. (2010). *Tipos de Investigación*. Conozca 3 tipos de Investigación Récupéré de <http://manuelgross.bligoo.com/conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>

Policia Nacional de Colombia (2012). *Bus interactivo*. Récupéré de http://www.policia.gov.co/portal/page/portal/UNIDADES_POLICIALES/Direcciones_tipo_Operativas/Direccion_Servicios_Especializados/area_infancia_adolescencia/red_educadores/poblacion

Sena (2015). Servicio Nacional de Aprendizaje. *Oficina de Empleo Móvil*. Récupéré de <http://elpueblo.com.co/sena-lanza-oficina-movil-en-cali/>

Silva H, Loiseau M, (2015). Le français dans le monde. Récupéré de http://fipf.org/sites/fipf.org/files/appel_r_a_jeux_et_langues.pdf

Sony. Site électronique d'information sur Sony. Récupéré de <http://www.sony.fr/pro/article/projectors-what-is-the-role-of-technology-in-education>

Annexes

Enquête pour Déterminer la Possibilité d'implémenter un bus interactif en français dans**l'université ECCI****Un bus interactif en français**

Les étudiantes du programme des Langues Modernes ont besoin des espaces où ils peuvent développer leurs compétences et les aptitudes dans la langue française. Cependant, il est important de reconnaître qu'à Bogota il n'y a pas d'espaces de loisirs qui favorisent l'interaction avec le français, par conséquent, il est important implémenter dans l'université ECCI des outils d'enseignement, espaces d'interaction, les loisirs et la motivation qui facilitent le rapprochement avec la langue française à travers les activités ludiques. Répondez, s'il vous plaît, d'une manière précise et brève aux questions posées.

Nom et prénom : _____

Programme : _____

Semestre : _____

*1. ¿ Connaissiez-vous un bus interactif ?

Oui

Non

Si la réponse est oui (lequel?) _____

*2. ¿ Considérez-vous que l'université ECCI doit implémenter un bus interactif bilingue ?

Oui

Non

Pourquoi? _____

*3. ¿Croyez-vous que l'université doit promouvoir l'interaction avec la langue française à travers un bus interactif ?

Oui

Non

Pourquoi? _____

*4. ¿Qu'est-ce que vous motive à faire l'usage d'un bus interactif en français dans l'université ?

Connaissance

Diversion

Passe-temps

Curiosité

*5. ¿Croyez-vous qu'un bus interactif en français fomente la reconnaissance du programme des Langues Modernes ?

Oui

Non

Pourquoi? _____

*6. ¿Quelles activités vous aimerez trouver dans un bus interactif en français ?

Les audio-livres

Travailler avec l'audio et la vidéo

Les Films

Faire du Karaoké

Travailler l'oral

Travailler l'écrit

*7. ¿Considérez-vous que l'université est prête à investir de l'argent dans l'implémentation de cet outil interactif?

Oui

Non

Pourquoi? _____

*8. ¿Croyez-vous qu'un bus interactif peut motiver les étudiantes des Langues Modernes à améliorer leurs compétences en langue française ?

Oui

Non

Pourquoi? _____

*9. ¿Considérez-vous qu'un bus interactif bilingue permet d'augmenter le rapprochement avec la langue française ?

Oui

Non

Pourquoi ? _____

Votre réponse a été enregistrée... Merci beaucoup !

L'interview à une employée de l'université ECCI



Un bus interactif en français

Bon soir, nous sommes étudiants de la filière des Langues Modernes, nous devons présenter notre projet de recherche et le sujet est l'implémentation d'un bus interactif en français.

S'il vous plait donnez-nous votre nom et prénom.

¿ Quel âge avez-vous ?

¿ Quel poste occupez-vous à l'université ?

¿ Depuis combien de temps occupez-vous ce poste ?

¿ Quel êtes-vous profession ?

¿ Trouvez-vous des outils ou des espaces ludiques qui stimulent l'interaction avec la langue française à l'UECCI ?

¿ Connaissez-vous un bus interactif ?

¿ Considérez-vous que l'université ECCI doit implémenter un bus interactif bilingue ?

¿ Croyez-vous que l'université doit promouvoir l'interaction avec la langue française à travers un bus interactif ?

¿ Qu'est-ce que vous motivez à faire l'usage d'un bus interactif en français dans l'université ?

Connaissance

Diversion

Passe-temps

Curiosité

¿ Croyez-vous qu'un bus interactif en français fomenta la reconnaissance du programme des Langues Modernes ?

¿ Quelles activités vous plairiez trouver dans un bus interactif en français ?

Les audio-livres

Travailler avec l'audio et la vidéo

Les Films

Faire du Karaoké

Travailler l'oral

Travailler l'écrit

¿Considérez-vous que l'université est prête à investir de l'argent dans l'implémentation de cet outil interactif?

¿Croyez-vous qu'un bus interactif puisse motiver les étudiants des Langues Modernes à améliorer leurs compétences en langue française ?

¿Considérez-vous qu'un bus interactif bilingue permet d'augmenter le rapprochement avec la langue française ?

Merci beaucoup pour vos réponses.

Le format de l'enquête sur l'internet (Google Forms)



Le bus interactif en français

Les étudiantes de la carrière des langues modernes ont besoin des espaces où ils peuvent développer leurs compétences et les aptitudes dans la langue française. Cependant, il est important de reconnaître que à Bogota il n'y a pas des espaces de loisirs qui favorisent l'interaction avec le français, par conséquent, il est important implémenter dans l'Université ECCI des outils d'enseignement, espaces d'interaction, les loisirs et la motivation qui facilitent le rapprochement avec la langue française à travers ludique.

* Required

Nom et prénom *

Carrière *

Langues Modernes

Semestre *

- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

1. ¿Connaissiez-vous quelque bus interactif ? *

- Oui
- Non

Que? *

2. *Considérez-vous que l'université ECCI doit implémenter un bus interactif bilingue ? **

- Oui
- Non

*Pourquoi? **

3. *Croyez-vous que l'université doit promouvoir l'interaction avec la langue française à travers d'un bus interactif ? **

- Oui
- Non

*Pourquoi? **

4. *Qu'est-ce que vous motivez à faire l'usage d'un bus interactif en français dans l'université ? **

- Connaissance
- Passe-temps
- Diversion
- Curiosité

5. *Croyez-vous qu'un bus interactif en français foment la reconnaissance de la carrière des langues modernes ? **

- Oui
- Non

*Pourquoi? **

6. *Quelles activités vous plairiez trouver dans un bus interactif en français ? **

- Les audio-livres
- Travailler avec l'audio et la vidéo
- Faire du Karaoke
- Travailler l'oral
- Travailler l'écrit

7. *¿Considérez-vous que l'université est prête à investir de l'argent dans l'implémentation de cet outil interactif? **

- Oui
- Non

*Pourquoi? **

8. *¿Croyez-vous qu'un bus interactif peut motiver les étudiantes de langues modernes pour améliorer ses compétences en la langue française? **

- Oui
- Non

Pourquoi?

9. *¿Considérez-vous qu'un bus interactif bilingue permet d'augmenter le rapprochement avec la langue française? **

- Oui
- Non

*Pourquoi? **

Sa réponse a été enregistré.

Merci beaucoup

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

Réponses du format de l'enquête sur l'internet (Google Forms)

Un bus interactif en français (Responses) ☆

File Edit View Insert Format Data Tools Form Add-ons Help All changes saved in Drive

Timestamp	A	B	C	D	E	F	G
1	Timestamp	Nom et prénom	Carrière	Semestre	1. ¿Connaissez-vous que	2. ¿Considérez-vous que	3. ¿Croyez-vous que l'un
2	6/26/2015 15:29:37	Samuel Arturo Sierra Mor	Langues Modernes	10	Oui	Oui	Oui
3	6/30/2015 21:31:31	Cano William	Langues Modernes	10	Oui	Oui	Oui
4	6/30/2015 22:05:56	Durcal Rocio	Langues Modernes	7	Oui	Oui	Oui
5	7/1/2015 8:20:58	Deisy Sierra	Langues Modernes	9	Oui	Oui	Oui
6	7/1/2015 10:10:17	Angélica Patiño	Langues Modernes	10	Non	Oui	Oui
7	7/1/2015 10:52:15	Tatiana Luna	Langues Modernes	9	Non	Oui	Oui
8	7/1/2015 14:44:58	VALBUENA MESA ANGI	Langues Modernes	9	Non	Oui	Oui
9	7/1/2015 21:46:59	Diana Bueno	Langues Modernes	9	Non	Oui	Oui
10	7/1/2015 21:47:28	Diana Bueno	Langues Modernes	9	Non	Oui	Oui
11	7/3/2015 11:30:05	JO ANNE ELIANA MORE	Langues Modernes	9	Non	Non	Oui
12	7/4/2015 13:19:36	Bibiana Montealegre	Langues Modernes	10	Non	Oui	Oui
13	7/4/2015 13:20:27	Bibiana Montealegre	Langues Modernes	10	Non	Oui	Oui
14	7/5/2015 13:47:15	Luisa Ferrucho	Langues Modernes	8	Oui	Oui	Non
15	7/7/2015 15:13:36	Barrios Monica	Langues Modernes	8	Non	Oui	Oui
16	7/8/2015 16:12:45	Laura Serrano	Langues Modernes	7	Non	Oui	Oui
17	7/8/2015 16:19:43	jeimmy parra	Langues Modernes	9	Non	Oui	Oui
18	7/9/2015 0:15:05	Garcla Diana	Langues Modernes	7	Non	Oui	Oui
19	7/9/2015 19:05:39	Angie Contreras	Langues Modernes	9	Non	Oui	Oui
20	7/9/2015 19:06:12	Tatiana Reyes	Langues Modernes	8	Oui	Oui	Oui
21	7/9/2015 19:07:36	Karen Molina	Langues Modernes	9	Non	Oui	Oui
22	7/9/2015 19:07:59	carlos Fernando Aldana S	Langues Modernes	7	Oui	Oui	Oui

Form Responses 1

Un bus interactif en français (Responses) ☆

File Edit View Insert Format Data Tools Form Add-ons Help All changes saved in Drive

Timestamp	H	I	J	K	L	M
1	4. ¿Qu'est-ce que vous r	5. ¿Croyez-vous qu'un b	6. ¿Quelles activités vou	7. ¿Considérez-vous que	8. ¿Croyez-vous qu'un bu	9. ¿Considérez-vous qu'u
2	Connaissance	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
3	Connaissance, Passe-ter	Oui	Les audio-livres, Travaill	Oui	Oui	Oui
4	Connaissance, Passe-ter	Oui	Les audio-livres, Faire du	Oui	Oui	Oui
5	Connaissance, Diversion	Oui	Les audio-livres, Faire du	Oui	Oui	Oui
6	Connaissance, Curiosité	Oui	Les audio-livres, Travaill	Oui	Oui	Oui
7	Connaissance	Oui	Les audio-livres, Travaill	Oui	Oui	Oui
8	Curiosité	Oui	Travailler avec l'audio et	Oui	Oui	Oui
9	Connaissance	Oui	Travailler avec l'audio et	Oui	Oui	Oui
10	Connaissance	Oui	Travailler avec l'audio et	Oui	Oui	Oui
11	Connaissance	Oui	Travailler l'oral	Oui	Oui	Oui
12	Connaissance, Diversion	Oui	Les audio-livres	Oui	Oui	Oui
13	Connaissance, Diversion	Oui	Les audio-livres	Oui	Oui	Oui
14	Curiosité	Oui	Travailler l'oral	Oui	Non	Oui
15	Diversion	Oui	Faire du Karaoké	Oui	Oui	Oui
16	Connaissance, Passe-ter	Oui	Les audio-livres, Faire du	Oui	Oui	Oui
17	Passe-temps	Oui	Travailler avec l'audio et	Oui	Oui	Oui
18	Connaissance	Oui	Les audio-livres, Faire du	Oui	Oui	Oui
19	Connaissance, Passe-ter	Oui	Les audio-livres	Oui	Oui	Oui
20	Connaissance	Oui	Les audio-livres, Travaill	Oui	Oui	Oui
21	Connaissance, Passe-ter	Oui	Les audio-livres	Oui	Oui	Oui
22	Passe-temps	Oui	Travailler avec l'audio et	Oui	Oui	Oui

Form Responses 1